

FORGOTTEN REALMS

# STORM OF ZENITH



## ДОПОЛНЕНИЕ

ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМА ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

Neverwinter Nights™



АКЕЛЛА

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУПЛЕНИЕ .....                                           | 4  |
| БЫСТРЫЙ ЗАПУСК .....                                       | 5  |
| Файл ReadMe .....                                          | 5  |
| Настройка и установка .....                                | 5  |
| Новая игра .....                                           | 5  |
| Сохранение и загрузка .....                                | 5  |
| ЧТО НОВОГО В ИГРЕ STORM OF ZENIR? .....                    | 6  |
| ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС .....                                      | 7  |
| ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ МИРУ .....                        | 9  |
| Движение, действия и управление с помощью клавиатуры ..... | 9  |
| Режимы игры .....                                          | 9  |
| КАРТА ПОВЕРХНОСТИ .....                                    | 10 |
| Важные элементы интерфейса .....                           | 10 |
| Перемещение по карте поверхности .....                     | 11 |
| Случайные события .....                                    | 11 |
| Диалоги .....                                              | 11 |
| ИНТЕРФЕЙС .....                                            | 12 |
| Экран персонажа .....                                      | 12 |
| Инвентарь .....                                            | 13 |
| Заклинания .....                                           | 13 |
| Панель быстрого использования заклинаний .....             | 13 |
| Дневник .....                                              | 14 |
| Внутриигровое меню .....                                   | 14 |
| РЕЖИМЫ ИГРЫ .....                                          | 15 |
| Ведущая камера .....                                       | 15 |
| Следящая камера .....                                      | 16 |
| СОЗДАНИЕ ОТРЯДА .....                                      | 18 |
| КОМАНДНЫЙ ДИАЛОГ .....                                     | 18 |
| КОМАНДНЫЕ БОНУСЫ .....                                     | 18 |
| Бдительность .....                                         | 18 |
| Распорядок дня .....                                       | 18 |
| Распорядок дня, улучшенный .....                           | 19 |
| Круг клинков .....                                         | 19 |
| Жуткая слава .....                                         | 19 |
| Жуткая слава, улучшенная .....                             | 19 |
| Охота за врагом .....                                      | 19 |
| Групповой транс .....                                      | 19 |
| Лавина снарядов .....                                      | 20 |
| Непреклонная смелость .....                                | 20 |
| Улучшенная атака с фланга .....                            | 20 |
| Групповое ускорение .....                                  | 20 |
| НОВЫЕ РАСЫ .....                                           | 21 |
| Серый орк .....                                            | 21 |
| Чистокровный юань-ти .....                                 | 21 |
| НОВЫЕ КЛАССЫ ПРЕСТИЖА .....                                | 22 |
| Проводник рока .....                                       | 22 |
| Чернокнижник адского пламени .....                         | 23 |
| НОВЫЕ КЛАССЫ .....                                         | 24 |
| Головорез .....                                            | 24 |
| НОВЫЕ НАВЫКИ .....                                         | 26 |
| ТОРГОВЛЯ .....                                             | 30 |
| Ресурсы .....                                              | 30 |
| ТОРГОВЛЯ В ГОРОДАХ .....                                   | 31 |
| Торговый караван .....                                     | 31 |
| Штаб-квартира компании .....                               | 31 |
| ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ .....                               | 31 |
| ЗАКЛИНАНИЯ .....                                           | 35 |
| САЙТЫ .....                                                | 55 |
| ТЕХПОДДЕРЖКА .....                                         | 55 |

## **Предупреждение страдающим эпилепсией**

У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такого рода припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если у вас или у кого-то из ваших родственников когда-либо наблюдались симптомы эпилепсии (припадки, потерю ориентации и т.п.), то перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружите один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры:

- Не сидите слишком близко к экрану монитора.
- Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.
- Не играйте, если устали или не выспались.
- Играйте в хорошо освещенной комнате.
- Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в игру Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir, третью по счету в серии Neverwinter Nights 2!

Возможно, вам покажется, что эта игра совсем не похожа на прошлые игры из серии Neverwinter Nights. Работая над первым дополнением, Mask of the Betrayer, мы пытались довести формулу Neverwinter Nights до совершенства, создав эпический, мрачный сюжет, интересных персонажей и обеспечив высокий уровень интерактивности. Со вторым дополнением мы хотим пойти в другом направлении. Но не волнуйтесь – сюжет, персонажи и интерактивный игровой мир никуда не делись.

Storm of Zehir – это история, полная приключений и открытий. На этот раз вы создаете не одного персонажа, а целый отряд искателей приключений. Вместо того чтобы двигаться по линейному сюжету, вы попадете в открытый мир, полный тайн и сокровищ. Вместо мрачного сюжета вас ждет веселая история. Игра Storm of Zehir – это классическая кампания Dungeons & Dragons (D&D), история с открытым финалом, в ходе которой вы попадете в два крупных города Фаэруна, один уже знакомый и один новый.

Как и в случае с Mask of the Betrayer, мы предоставляем в ваше распоряжение множество инструментов и изображений, которые помогут вам работать над собственными творениями. К вашим услугам карта, новые виды ландшафта, монстры, оружие и многое другое. Мы надеемся, что с их помощью вам удастся создать нечто удивительное.

Мы посвящаем эту игру памяти Гари Гигакса, который сделал возможным создание подобных игр.

С уважением,

Тони Эванс и Кевин Сондерс  
Obsidian Entertainment, Inc.  
[www.obsidian.net](http://www.obsidian.net)

## **БЫСТРЫЙ ЗАПУСК**

### **Файл ReadMe**

В файле ReadMe содержится лицензионное соглашение, а также самая новая информация об игре. Пожалуйста, ознакомьтесь с ним, чтобы узнать, какие изменения были внесены в игру после завершения подготовки руководства пользователя. Чтобы открыть файл ReadMe, щелкните по кнопке "Пуск" на панели задач Windows®, затем выберите "Программы" → "Neverwinter Nights 2" → "Storm of Zehir" → "ReadMe".

### **Настройка и установка**

1. Запустите Windows® XP. Закройте все остальные приложения.
2. Вставьте диск с игрой Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir в DVD-привод вашего компьютера.
3. Если у вас включен "Автозапуск", то на экране появится меню. Щелкните по кнопке "Установить". Если автозапуск не включен, щелкните по кнопке "Пуск", затем выберите "Выполнить". Наберите D:\Setup и щелкните по кнопке "Да".  
Примечание: Если ваш DVD-привод обозначен другой буквой, наберите ее вместо D.
4. Следуйте инструкциям на экране, чтобы завершить установку Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir.
5. После установки вам будет предложено прочитать файл ReadMe и начать игру.  
Примечание: чтобы запустить игру, вы должны вставить в DVD-привод вашего компьютера диск 1 игры Neverwinter Nights 2 или диск с игрой Storm of Zehir.

### **Новая игра**

Выберите пункт "Новая игра" в главном меню, чтобы начать игру. Выберите "Начать новую кампанию", а затем "Кампания Storm of Zehir". Если вам хочется поскорее начать игру, щелкните по кнопке "Выбрать персонажа". После этого вы сможете выбрать одного из готовых персонажей или вашего персонажа из игры NWN2. Если вы хотите полностью контролировать создание персонажа, щелкните по кнопке "Новый персонаж".

### **Сохранение и загрузка**

Чтобы сохранить игру, откройте внутриигровое меню, нажав клавишу ESC. Выберите пункт "Сохранить игру", затем выберите ячейку для сохранения, щелкните по кнопке "Сохранить игру" в правом нижнем углу экрана и введите имя для сохраненной игры. В ходе игры вы можете воспользоваться возможностью быстрого сохранения, нажав на клавишу F12. В этом случае игра будет сохранена под именем "Quicksave". Чтобы загрузить игру, откройте внутриигровое меню, нажав клавишу ESC, и щелкните по кнопке "Загрузить игру", или выберите пункт "Загрузить игру" в главном меню. Выберите сохраненную игру из списка и щелкните по кнопке "Загрузить игру". Кроме того, вы можете в любое время сохранить вашего персонажа, открыв внутриигровое меню и щелкнув по кнопке "Экспортировать персонажа". После этого вы сможете использовать этого персонажа и его текущее снаряжение в других играх.

## ЧТО НОВОГО В ИГРЕ STORM OF ZEHIR?

Помимо новой 20-часовой кампании в Storm of Zehir (SoZ) вводится ряд изменений, которые затронут и игры Neverwinter Nights 2 (NWN2) и Mask of the Betrayer (MotB).

### Улучшения NWN2 и MotB

Эти улучшения распространяются на NWN2, MotB и SoZ:

- **Улучшенная производительность:** благодаря проведенной оптимизации SoZ хорошо работает на большинстве машин, хотя качество графики возросло.
- **Новые расы и классы:** в SoZ появились две новых расы и три новых класса, и персонажей данных классов и рас можно использовать как в SoZ, так и в NWN2 и MotB.

### Особенности игры STORM OF ZEHIR

В игре Storm of Zehir появились следующие элементы игрового процесса:

- **Карта поверхности.** Это нечто совершенно новое для серии Neverwinter Nights. С помощью карты поверхности вы можете исследовать Самарх и Берег Мечей, одновременно занимаясь поиском сокровищ и сражаясь с отрядами врагов. Карта выполнена в новом высокохудожественном стиле.
- **Улучшенная система способностей.** Способности персонажей "Выживание", "Наблюдательность", "Поиск" и другие позволяют эффективнее взаимодействовать с картой поверхности.
- **Система создания отряда.** Вы можете создать любой отряд искателей приключений, подчеркнув или уравновесив качества его членов. Кроме того, вы можете усилить первоначальный отряд из четырех искателей приключений, наняв до двух спутников.
- **Система диалогов.** Разные члены отряда ведут диалог различным образом, и вы можете быстро переключаться между ними, чтобы выбрать подходящий для ситуации вариант. Суровый стражник преградил путь маленькому полурослику? Пусть ваш полуорк-варвар выйдет вперед и запугает его.
- **Улучшенная система ремесел.** Улучшенный интерфейс значительно упростил процесс создания оружия и доспехов.
- **Торговля.** Вы можете получать прибыль от торговли с городами Фаэруна. Это дает вам возможность превратить вашу скромную компанию в могущественную торговую империю.
- **Командные бонусы.** Выполняя специальные задания, которые можно получить в Гильдии искателей приключений, ваш отряд получает особые бонусы, которые описаны во 2-й редакции "Руководства игрока" D&D.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В основном в ходе игры вы будете наблюдать игровой экран. Большую его часть занимает фрагмент игрового мира, в центре которого находится ваш персонаж. По краям экрана расположены элементы интерфейса. Более подробное описание игрового экрана приводится ниже.



1. Игровой мир. Значительную часть игрового экрана занимает фрагмент игрового мира, в центре которого находится ваш персонаж.
2. Активный персонаж. Активным персонажем называется тот, которого вы контролируете в данный момент. Вы можете переключаться между вашим персонажем и его спутниками. Кроме того, новая функция (см. раздел "Настройки") позволяет вам контролировать несколько персонажей одновременно.
3. Мини-карта. Мини-карта – это вид сверху на активного персонажа и то, что находится вокруг него. Стрелка в центре мини-карты указывает направление, в котором смотрит персонаж. Трапеция обозначает угол обзора игровой камеры. Нажимая на кнопки "+" и "-", можно изменять масштаб карты. Значки-ромбики символизируют особые места на карте, персонажей, объекты и т.д. Если один из этих объектов находится за пределами карты, у соответствующего края карты появляется стрелка. Если навести указатель на один из этих ромбиков, на экране появится окно с информацией об объекте.
4. Панель режима игры. Данная панель позволяет включать и выключать те или иные режимы игры. Некоторые из этих режимов (например, "Могучий удар" и "Блокирование") являются взаимоисключающими. Определенные режимы доступны только в том случае, если ваш персонаж обладает теми или иными способностями или навыками.

5. Окно чата. В прозрачном окне чата приводится игровая информация (например, наносимый вами урон), а также все, что слышат ваши персонажи. В сетевой игре в данном окне появляются реплики других игроков. Чтобы общаться с другими персонажами, нажмите Enter, а затем введите текст сообщения. Более подробно это описано в разделе "Сетевая игра".

Если навести указатель мыши на окно чата, то на экране появится закладка. Щелкнув по этой закладке, можно перетащить окно чата в другую точку экрана.

6. Панель меню. На этой панели находится несколько кнопок, которые позволяют открыть следующие экраны:

- Экран персонажа: на нем приведена статистика для активного персонажа.
- Инвентарь: инвентарь активного персонажа.
- Дневник: ваш дневник.
- Книга заклинаний: книга заклинаний данного персонажа.
- Список игроков: список игроков, которые участвуют в сетевой игре.
- Настройки: на этом экране вы можете сохранить или загрузить игру, а также изменить настройки игры.

Рядом с этой панелью располагаются кнопка "Отдых", часы, показывающие игровое время, а также кнопка ИИ ВКЛ/ВЫКЛ, которая облегчает управление вашими спутниками.

7. Панель быстрых команд. Эта панель позволяет вам быстро выполнять те или иные действия – применять заклинания, использовать предметы или способности персонажа. На эту панель можно перетащить значок любого действия или предмета. После этого вы можете совершить данное действие/использовать предмет, нажав на кнопку с цифрой, которая соответствует номеру ячейки. Панель состоит из нескольких страниц, которые можно перелистывать, нажимая на клавиши со стрелками "вверх" и "вниз". С помощью меню настроек можно создавать дополнительные панели быстрых команд.

8. Панель отряда. На этой панели размещены портреты всех членов отряда и шкала здоровья для каждого из них. Щелкнуть по портрету персонажа на панели отряда – то же самое, что щелкнуть по персонажу на игровом экране. Например, таким образом можно наложить заклинание на одного из ваших спутников.

9. Последовательность команд. Здесь показана текущая назначенная команда и следующие за ней. Все действия выполняются в том порядке, в котором они были заданы, а когда вы добавляете новое, оно попадает в конец очереди (справа). Некоторые действия, например движение, выполняются немедленно и приводят к очистке списка последовательности. Вы можете удалить любую команду из очереди, щелкнув по ее значку.

10. Выбранная цель. Если вы выбрали цель, то слева от последовательности команд появляется ее портрет и шкала здоровья (если есть). По умолчанию именно эта цель становится объектом применения способностей вашего персонажа, в том числе заклинаний.



## **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ МИРУ**

Перемещение указателя осуществляется с помощью мыши. В большинстве случаев щелчок левой кнопкой мыши дает персонажу команду идти в выбранную точку или совершить определенное действие. При наведении на объект указатель меняет форму в зависимости от того, какое действие может совершить с объектом ваш персонаж. Например, если указатель наведен на враждебное существо, то он принимает форму меча, показывая, что существо можно атаковать. Щелкнув правой кнопкой мыши по существу или объекту, вы выбираете его в качестве цели.

По умолчанию, если вы используете какое-либо действие (например, читаете заклинание), то воздействуете на вашу текущую цель. Это можно изменить в меню "Настройки" (см. соответствующий раздел данного руководства). Если вы выполняете какое-либо действие, не выбрав цель, то указатель изменится соответствующим образом, и вы сможете щелкнуть по существу или объекту и сделать его своей целью. Например, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по орку, а затем левой кнопкой по значку заклинания "Волшебная стрела" на панели быстрых команд, или же щелкнуть сначала по значку заклинания, а затем по орку.

Если зажать клавишу Shift и одновременно щелкнуть правой кнопкой мыши по существу или объекту, то на экране появится список доступных действий. Например, если ваш персонаж – монах, а вы открыли список действий и выбрали "Оглушающий кулак", то ваш персонаж нанесет врагу именно такой удар. После того, как вы выполнили действие по отношению к существу или объекту, данное существо или объект становится вашей целью. Также можно открыть список доступных действий, щелкнув по существу или объекту правой кнопкой мыши и удерживая кнопку.

## **Движение, действия и управление с помощью клавиатуры**

Управлять персонажем можно и с помощью клавиатуры. В режиме следящей камеры за движение отвечают клавиши W, A, S и D: W – движение вперед, S – назад, A – поворот налево, D – поворот направо. Сделать шаг влево или вправо можно, нажав на клавишу Q или E соответственно. В режиме ведущей камеры W – движение вперед, S – назад, Q/E – поворот налево/направо, A/D – шаг влево/вправо.

Изменить заданные клавиши для этих и других команд вы можете в меню "Настройки".

## **Режимы игры**

В игре есть два режима, которые можно выбрать и настроить в меню "Настройки" – режим ведущей камеры и режим следящей камеры. Режимы отличаются друг от друга расположением камеры и системой управления. Режим ведущей камеры предназначен для наиболее эффективного управления одним персонажем, а режим следящей камеры – для управления отрядом. Обратите внимание на то, что в данном руководстве описывается управление этими режимами, заданное по умолчанию. Вы можете настроить их по своему усмотрению (см. раздел "Настройки"). Переключение между режимами происходит нажатием на кнопку "\*".

## **Ведущая камера**

В этом режиме камера располагается за плечом персонажа, который выбран в данный момент. Данный режим подходит для того, чтобы осмотреться и исследовать окрестности, не обременяя себя управлением целым отрядом.

В режиме ведущей камеры поворот персонажа происходит при движении мыши влево/вправо с зажатой левой кнопкой.

Также повернуть персонажа можно, переместив указатель к границе экрана. Поворот камеры осуществляется с помощью средней кнопки мыши или кнопок со стрелками.

### **Следящая камера**

В данном режиме камера направлена сверху, что облегчает управление отрядом. Это позволяет контролировать действия всего отряда в бою против большого числа врагов. В режиме следящей камеры вы, удерживая левую кнопку мыши, приказываете персонажам двигаться в направлении указателя. Управление камерой осуществляется с помощью клавиш со стрелками, движений мышью при зажатой средней кнопке или перемещения указателя к границе экрана.

Режим следящей камеры можно настроить так, чтобы игра походила на стратегию в реальном времени: в этом случае камера не переключается автоматически на выбранного персонажа, а вы можете выбирать сразу нескольких персонажей, обводя их рамкой. См. раздел "Настройки".

## **КАРТА ПОВЕРХНОСТИ**

Карта поверхности позволяет вам перемещаться между городами, исследовать мир, искать сокровища и зарабатывать опыт. Создаваемые случайным образом группы врагов не дадут вам скучать и дадут вашим персонажам возможность проверить свои силы в бою.

Предводитель отряда инициирует диалог и заботится о безопасности своих спутников. Для отряда важны любые навыки лидера, но особенно полезны "Выживание", "Поиск", "Незаметность", "Бесшумность", "Наблюдательность" и "Слух".



## **Важные элементы интерфейса**

### **1. Календарь**

При нажатии на эту кнопку на экране появляется информация о текущем времени и дате.

### **2. Меню игрока**

В меню игрока приведена важная информация о выбранном персонаже.

### **3. Отдых**

После нажатия данной кнопки ваш отряд разбивает лагерь, чтобы отдохнуть. Во время отдыха персонажи восстанавливают здоровье, а также способность использовать заклинания. Дать приказ отдыхать можно в любой момент, когда ваш отряд находится на карте поверхности, однако всегда существует вероятность того, что на лагерь нападут враги. На эту вероятность влияют командные бонусы, например "Распорядок дня", а также некоторые умения персонажей.

### **4. Мини-карта**

На мини-карте отображается текущее положение отряда на карте поверхности, а также различные интересные объекты.

### **5. Окно чата**

В окне чата отображается важная информация, например, результаты проверок умения "Выживание", а также сведения о сокровищах, которые находит ваш отряд.

### **6. Портреты персонажей**

Щелкнув по одному из портретов персонажей, расположенных в правой части экрана, вы можете в любой момент сменить лидера отряда.

## Перемещение по карте поверхности

Ваш отряд может путешествовать по любой поверхности, за исключением гор – хотя в некоторых случаях скорость передвижения значительно снижается. Умение "Выживание" немного повышает скорость передвижения.

| Тип местности | Коэффициент скорости |
|---------------|----------------------|
| Дорога        | 1,0                  |
| Равнина       | 0,75                 |
| Лес           | 0,5                  |
| Джунгли       | 0,25                 |
| Холмы         | 0,5                  |
| Побережье     | 0,5                  |

## Случайные события

Исследуя карту поверхности, ваш отряд время от времени будет сталкиваться с другими существами, созданными случайным образом. Вероятность того, что ваш отряд заметят враги, зависит от значения умений "Незаметность" и "Бесшумность" лидера отряда.

- Враги. Враги стремятся найти ваш отряд и вступить с ним в бой. На карте враги отмечены красными кругами.
- Нейтральные существа. Они заняты своими делами и не обращают на вас внимания. Если вы хотите с ними пообщаться, вам придется преградить им путь. На карте поверхности нейтральные существа отмечены белыми кругами. Иногда на них нападают враги, и вы, если захотите, можете помочь нейтральным существам.
- Особые существа. Время от времени на карте появляются особые существа, отмеченные синими кругами. Взаимодействие с ними открывает больше возможностей, чем встреча с обычными существами.

## Значки случайных событий

- Восклицательный знак: существо преследует ваш отряд.
- Мерцающая сфера: существо замерло на месте от страха.
- Вопросительный знак: существо пытается найти ваш отряд.

## Диалоги

Каждая случайная встреча начинается с диалога. Часто можно разрешить все вопросы в ходе беседы, но в некоторых случаях происходит конфликт, который ведет к сражению. Ниже приведены возможные варианты развития событий:

- Сражаться. Этот вариант доступен всегда.
- Вступить в переговоры. Этот вариант доступен в том случае, если вам противостоит разумное существо, которое готово разговаривать с вами. Вы можете применить умения "Дипломатия", "Обман" и "Запугивание". "Дипломатия" позволяет уменьшить количество противостоящих вам врагов. Умение "Запугивание" вселяет страх во врагов перед началом боя. "Обман" отвлекает внимание врагов и снижает их защиту.
- Связь с природой. Друиды и следопыты могут использовать это умение для того, чтобы разговаривать с животными.
- Уклониться. Этот вариант доступен, когда ваш отряд встречает существ, которые хотят напасть на вас. При выборе данного варианта враждебные существа ненадолго замирают на месте, давая вашему отряду время на бегство.
- Уйти. Этот вариант доступен, когда ваш отряд сталкивается со слабыми существами, которые с радостью избегают боя с вами.

## ИНТЕРФЕЙС

В данном разделе приведены описания экранов, с помощью которых вы можете изменить настройки и получить различную информацию о вашем персонаже и игре в целом.

### Экран персонажа

На экране персонажа приводится вся необходимая статистика и информация об умениях вашего персонажа. Открыть данный экран можно, щелкнув по значку персонажа на панели меню или нажав на клавишу С. На экране персонажа есть следующие закладки:

#### Информация

На этой закладке приведены основные данные о персонаже: раса, класс, уровень, характеристики, мировоззрение, спасброски, количество опыта, необходимое для получения нового уровня, класс защиты и количество хитов. Под портретами спутников указан текущий уровень влияния данного персонажа на этого спутника. В нижней части экрана приведена детальная информация о модификаторах атаки, уроне, наносимым выбранным оружием, сопротивляемости к магии и вероятности провала заклинания. В нижней части данного экрана находится полоса прокрутки, которая облегчает пролистывание текста.



#### Умения

На данном экране приведены сведения обо всех умениях и модификаторах умений персонажа. Модификатор умения складывается из уровня умения, модификатора способности и модификаторов, связанных с использованием определенных навыков, предметов и заклинаний. Щелкните по значку умения, чтобы получить более подробную информацию.

#### Навыки

На этом экране приведены все навыки, которыми обладает ваш персонаж. Навыки, выбранные в процессе создания персонажа и при получении новых уровней, разделены по функциям (общие, оружейные, магические и т.д.), а навыки, которые персонаж получает автоматически благодаря принадлежности к той или иной расе или классу, приведены в графе "Расовые способности" или "Способности класса" соответственно. Щелкните по названию категории или навыка, чтобы получить более подробную информацию. Щелкните еще раз, чтобы закрыть окно с текстом.

#### Поведение

В данной закладке перечислены различные настройки ИИ, которые определяют поведение персонажей, которых вы не контролируете в данный момент, или когда они не получили никакого приказа от вас. Если вы хотите получить полный контроль над своими персонажами, включите режим управления.

## **Инвентарь**

На экране инвентаря (клавиша I) показано все снаряжение вашего персонажа. Открыть дополнительные окна инвентаря можно, щелкнув по одному из изображений мешка на панели – каждый символ обозначает отдельную страницу инвентаря.

В верхней части панели приведена информация о вашем персонаже и его снаряжении. Модель персонажа позволяет увидеть, какие предметы находятся в ячейках снаряжения. Кроме того, приведены данные о здоровье персонажа, его классе защиты, количестве денег и весе снаряжения. Если персонаж несет слишком много вещей (точное значение предельного веса зависит от силы персонажа), то считается, что он перегружен. Скорость движения перегруженного персонажа ниже обычной.

Вы можете в любой момент оснастить персонажа тем или иным предметом, перетаскив этот предмет из нижней части инвентаря в соответствующую ячейку или просто дважды щелкнув по предмету.

Если щелкнуть по предмету правой кнопкой мыши, на экране появится меню, с помощью которого можно изучить предмет, использовать, убрать в инвентарь или выбросить.

## **Заклинания**

Экран заклинаний открывается по нажатию клавиши V. Экран разделен на две части – "Известные заклинания" и "Запомненные заклинания". Запомненные заклинания ваш персонаж может использовать после отдыха. Известные заклинания – те, которые персонаж может запомнить. Волшебники, жрецы, друиды, паладины и следопыты должны запомнить заклинание, прежде чем использовать его (т.е. заклинание должно находиться в разделе "Запомненные заклинания"). В отличие от них, бардам, чернокнижникам и колдунам предварительно запоминать заклинания не требуется – они могут использовать любые известные им заклинания.

Чтобы подготовить заклинание, выберите его класс, щелкнув по соответствующему значку в книге заклинаний. После этого выберите уровень заклинания.

Если у вашего персонажа есть метамагические навыки, то на экране будут приведены заклинания, которые он может усилить с помощью этих навыков. Например, если персонаж обладает навыком "Продление заклинания", то в список заклинаний 2-го уровня будут включены продленные версии заклинаний 1-го уровня.

Щелкните по значку заклинания, чтобы ваш персонаж запомнил его. Если вам нужно очистить ячейку, занятую другим заклинанием, просто щелкните по ней.

В разделе "Запомненные заклинания" указано, сколько заклинаний может запомнить ваш персонаж. Например, если в разделе 4-го уровня две ячейки, то ваш персонаж может запомнить два заклинания 4-го уровня. Если персонаж мультикласса способен использовать заклинания нескольких классов, то процесс подготовки заклинаний нужно проводить отдельно для каждого из таких классов.

Не забывайте о том, что персонаж должен отдохнуть, чтобы запомнить заклинание. Чтобы отправить персонажа на отдых, нажмите клавишу R.

## **Панель быстрого использования заклинаний**

Нажмите клавишу F, чтобы открыть панель быстрого использования заклинаний. Если ваш персонаж – волшебник, жрец, друид, следопыт или паладин, то все его запомненные заклинания располагаются в соответствии с их уровнем. Число на значке заклинания указывает на то, сколько раз персонаж может использовать данное заклинание, прежде чем ему потребуется отдых.

Если ваш персонаж – бард, колдун или чернокнижник, то ему не нужно запоминать заклинания, поэтому в списке приведены все известные персонажу заклинания. Число на значке заклинания обозначает количество свободных ячеек для заклинаний данного уровня – а не число применений данного заклинания.

Данная панель позволяет друидам и жрецам моментально обменивать запомненные заклинания на призывание животного-союзника (друид) или на заклинания, исцеляющие или наносящие раны (если персонаж – жрец). Для этого нужно поставить галочку в окошке "Неподготовленная магия", расположенном в верхней части панели.

Метамагические заклинания также делятся на категории и сгруппированы в соответствии с уровнем.

## **Дневник**

На этом экране приводится информация о вашем текущем задании и о событиях, которые уже произошли в ходе ваших приключений. Список всех текущих заданий находится в закладке "Задания", а в закладке "Завершенные задания" содержится описание всех заданий, которые уже завершены (удачно или неудачно). Вы можете отсортировать задания, щелкнув по соответствующим кнопкам.

## **Внутриигровое меню**

Данное меню позволяет сохранять и загружать игры, экспортировать персонажей для использования в другом модуле NWN2, изменять настройки игры и выходить из игры. Внутриигровое меню можно открыть, нажав на клавишу ESC или щелкнув по соответствующему значку в меню игрока.

**Продолжить игру** – закрыть меню и вернуться в игру (клавиша ESC).

**Загрузить игру** – загрузить сохраненную игру. С помощью этой функции вы можете вернуться к предыдущей сохраненной игре, если допустили какую-то ошибку.

**Сохранить игру** – сохранить текущую игру. Файлы с сохраненными играми хранятся в папке Мои документы\Neverwinter Nights 2\saves.

**Экспорт персонажа** – сохранить персонажа для использования в другом игровом модуле. Экспортированные персонажи хранятся в папке Мои документы\Neverwinter Nights 2\localvault.

**Настройки игры** – данный пункт меню позволяет настроить качество графики и звука, режим работы камеры, а также изменить игровые настройки, в том числе уровень сложности. Также здесь вы можете настроить режимы ведущей камеры и следящей камеры (см. ниже).

**Главное меню** – выйти из текущей игры и вернуться в главное меню NWN2.

**Выйти из игры** – выйти в Windows.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ

### Ведущая камера

Изменения настроек, сделанные в данном меню, вступают в силу только при использовании режима "Ведущая камера".

#### Настройки управления

**Движение вперед при зажатой левой кнопке мыши:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то зажатая левая кнопка мыши будет управлять не только поворотами персонажа, но и его движением вперед. Если эта опция отключена, то движение мыши с зажатой левой кнопкой приводит к повороту персонажа.

**Движение по щелчку:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то персонаж, которого вы контролируете в данный момент, будет двигаться в ту точку, которую вы укажете левым щелчком мыши.

**Управление спутником по щелчку:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то вы сможете взять на себя управление персонажем, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Если эта опция отключена, то, щелкая по персонажу, вы выбираете его в качестве цели.

**Поворот камеры при указателе на границе экрана:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то перемещение указателя мыши к границе экрана приводит к повороту камеры. Эта опция доступна только в полноэкранном режиме и действует только в том случае, если выбран вариант фокусировки "На выбранном персонаже".

**Инвертировать движение мыши вперед/назад:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то при движении мыши вперед камера поворачивается вниз, а при движении назад – вверх. Если эта опция отключена, то при перемещении мыши вперед камера поворачивается вверх, а при движении назад – вниз.

**Инвертировать движение мыши влево/вправо:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то при движении мыши влево камера поворачивается по часовой стрелке, а при движении вправо – против часовой стрелки.

#### Режимы отображения

**Потолки всегда включены:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то внутри помещений камера не может подниматься выше потолка, а сам потолок не исчезает.

**Прозрачность объектов:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то объекты, находящиеся между камерой и персонажем, становятся прозрачными.

**Маркер точки назначения:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то точка, в которую движется выбранный персонаж, отмечается кругом. Эта опция действует только в том случае, если включено "Движение по щелчку".

**Камера следует за выбранным персонажем:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то при каждом повороте персонажа камера поворачивается в том же направлении. Если эта опция отключена, то при повороте персонажа камера не меняет своего направления.

### **Подсветка указателя**

Данная опция определяет, какие типы объектов будут подсвечены при наведении на них указателя мыши:

**Нет:** объекты не подсвечиваются при наведении указателя.

**Только объекты:** по умолчанию выбран этот вариант. При наведении указателя подсвечиваются все интерактивные объекты, за исключением существ.

**Все:** если эта опция включена, то при наведении указателя подсвечиваются все интерактивные объекты.

### **Скорость поворота/изменения угла обзора**

С помощью этих ползунков можно настроить различные параметры движения камеры и мыши.

**Скорость поворота:** позволяет настроить скорость поворота персонажа при управлении им с помощью зажатой левой кнопки мыши.

**Скорость поворота при указателе на границе экрана:** позволяет настроить скорость поворота персонажа при управлении им с помощью указателя мыши, отведенного к краю экрана.

**Задержка камеры:** определяет, как быстро камера поворачивается вслед за поворотом персонажа.

**Скорость приближения камеры:** позволяет настроить скорость движения камеры при вращении колесика мыши.

### **Следящая камера**

Изменения настроек, сделанные в данном меню, вступают в силу только при использовании режима "Следящая камера".

### **Настройки управления**

**Поворот камеры при указателе на границе экрана:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то перемещение указателя мыши к границе экрана приводит к повороту камеры. При этом должен быть выбран какой-либо персонаж.

**Перемещение камеры при указателе на границе экрана:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то перемещение указателя мыши к границе экрана приводит к перемещению камеры. Эта опция действует в том случае, если выбран вариант фокусировки "Рядом с выбранным персонажем" или "Свободная камера".

**Управление спутником по щелчку:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то вы сможете взять на себя управление персонажем, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Если эта опция отключена, то, щелкая по персонажу, вы выбираете его в качестве цели.

### **Режимы отображения**

**Потолки всегда отключены:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то потолки никогда не отображаются, даже если камера находится ниже уровня потолка.

**Прозрачность объектов:** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то объекты, находящиеся между камерой и персонажем, становятся прозрачными.

**Маркер точки назначения:** по умолчанию эта опция отключена. Если ее включить, то точка, в которую движется контролируемый игроком персонаж, отмечается кругом. Эта опция действует только в том случае, если включено "Движение по щелчку".



**Навести камеру на выбранного персонажа, если он за пределами экрана (в режиме свободной камеры):** по умолчанию эта опция включена. Если включена эта опция и выбран вариант фокусировки "Свободная камера", перемещается к выбранному персонажу, если в данный момент он находится за пределами экрана. Если эта опция отключена, то при выборе персонажа положение камеры не меняется.

**Маркер выбранного персонажа (в режиме свободной камеры):** по умолчанию эта опция включена. Если эта опция включена, то выбранный персонаж всегда будет отмечен особым кружком-маркером. Если эта опция отключена, то маркер исчезнет через несколько секунд после выбора персонажа.

### **Подсветка указателя**

Данная опция определяет, какие типы объектов будут подсвечены при наведении на них указателя мыши:

**Нет:** объекты не подсвечиваются при наведении указателя.

**Только объекты:** по умолчанию выбран этот вариант. При наведении указателя подсвечиваются все интерактивные объекты, за исключением существ.

**Все:** если эта опция включена, то при наведении указателя подсвечиваются все интерактивные объекты.

### **Зажатая левая кнопка мыши**

Данная опция определяет, что происходит при зажатой левой кнопке мыши. По умолчанию включен режим "Рамка".

**Движение персонажа:** если выбрана эта опция, то при зажатой левой кнопке выбранный персонаж (персонажи) движется к точке, в которой находится указатель мыши.

**Движение камеры:** если выбрана эта опция, то при зажатой левой кнопке камера следует за движением мыши.

**Рамка:** если выбрана эта опция, то при движении мыши с зажатой левой кнопкой на экране появляется рамка, с помощью которой можно выбрать несколько персонажей.

### **Фокусировка камеры**

Данная опция определяет свободу передвижения камеры.

**На выбранном персонаже:** если выбрана эта опция, то камера всегда фокусируется на выбранном персонаже.

**Рядом с выбранным персонажем:** если выбрана эта опция, то камера будет располагаться недалеко от выбранного персонажа, но при этом вы можете немного изменять ее положение и выбирать других персонажей, не меняя точки обзора.

**Свободная камера:** данная опция позволяет двигать камеру в любом направлении, вне зависимости от положения выбранного персонажа.

### **Скорость поворота/изменения угла обзора**

**Скорость движения камеры (мышь):** позволяет настроить скорость движения камеры при управлении с помощью зажатой левой кнопки мыши или при наведении указателя на границу экрана (в том случае, если камера фокусируется на персонаже).

**Скорость движения камеры (клавиатура):** позволяет настроить скорость движения камеры при управлении с помощью клавиатуры (в том случае, если камера фокусируется на персонаже).

**Скорость поворота:** позволяет настроить скорость поворота персонажа при управлении им с помощью зажатой левой кнопки мыши.

**Скорость приближения камеры:** позволяет настроить скорость движения камеры при вращении колесика мыши.

## СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Одной из особенностей игры Storm of Zehir является система создания отряда, которая дает возможность сформировать отряд из 1-4 искателей приключений.

Редактор отряда позволяет добавить в отряд уже существующих персонажей, экспортировать их, создать новых, придумать название, девиз и историю отряда.

## КОМАНДНЫЙ ДИАЛОГ



Одной из особенностей игры является то, что в диалоге могут принимать участие все члены вашего отряда. Портрет персонажа, который ведет беседу в данный момент, выделен золотой рамкой.

Иногда выбранному в данный момент персонажу недоступны некоторые опции диалога, например "Запугивание" или "Дипломатия". Если они имеются в распоряжении другого члена отряда, то в углу его портрета появится соответствующий значок. В ходе диалога вы можете в любой момент выбрать персонажа, который будет вести разговор, щелкнув по его

портрету.

## КОМАНДНЫЕ БОНУСЫ

Гильдия искателей приключений была основана в Крепости-на-Перекрестке в честь легендарного Рыцаря-Капитана. В этой гильдии ваш отряд может приобрести так называемые "командные бонусы". Кроме того, в гильдии вы можете повысить уровень своих спутников и изменить состав отряда.

На каждом третьем уровне ваш отряд может получить новый командный бонус – в том случае, если ваши персонажи соответствуют предъявленным требованиям. Чтобы заработать новый бонус, вы должны заплатить 1 000 золотых и выполнить особое задание. Отряд сохраняет приобретенное умение даже в том случае, если состав отряда меняется.

## Бдительность

Ваш отряд знает, на что нужно обращать внимание, чтобы не попасть в засаду.

- Условия для лидера: Слух 12-го уровня И Внимательность 12-го уровня.
- Условия для члена отряда: Слух 2-го уровня ИЛИ Внимательность 2-го уровня.
- Свойства: бонус +2 к проверкам Слуха и Осведомленности для всех членов отряда.

## Распорядок дня

Сложившийся распорядок дня позволяет вашему отряду быстро и эффективно разбить лагерь и организовать смену часовых. В результате врагам уже не так легко застать вас врасплох.

- Условия для лидера: Выживание 8-го уровня.
- Условия для члена отряда: Выживание 1-го уровня.
- Свойства: вероятность нападения врагов на лагерь снижается на 25%.

## **Распорядок дня, улучшенный**

В вашем отряде распорядок дня отработан до совершенства, что позволяет вам очень эффективно разбить лагерь и организовать смену часовых. В результате врагам уже очень сложно застать вас врасплох.

- Условия для лидера: Выживание 12-го уровня.
- Условия для члена отряда: Выживание 2-го уровня.
- Свойства: вероятность нападения врагов на лагерь снижается на 50%.

## **Круг клинков**

Члены вашего отряда научились координировать свои атаки, чтобы наиболее эффективно разбивать защиту окруженных врагов.

- Условия для лидера: Специализация в оружии, базовый модификатор атаки +6.
- Условия для члена отряда: Скрытая атака 1к6 ИЛИ Фехтование легким оружием.
- Свойства: члены отряда получают бонус +2 к броскам урона, если атакуют окруженного врага с тыла.

## **Жуткая слава**

Ваш отряд производит угрожающее впечатление, и поэтому некоторые враги бегут, едва завидев вас.

- Условия для лидера: Запугивание 8-го уровня.
- Условия для члена отряда: Запугивание 1-го уровня ИЛИ Обаяние 13 и выше.
- Свойства: на карте поверхности враги убегают от вас, если их РС ниже уровня вашего отряда на 3 и более (в обычных условиях это число должно быть не ниже 4).

## **Жуткая слава, улучшенная**

Ваш отряд производит на противников еще более угрожающее впечатление, и уже многие враги бегут, едва завидев вас.

- Условия для лидера: Жуткая слава, Запугивание 12-го уровня.
- Условия для члена отряда: Жуткая слава, Запугивание 2-го уровня ИЛИ Обаяние 14 и выше.
- Свойства: на карте поверхности враги убегают от вас, если их РС ниже уровня вашего отряда на 2 и более.

## **Охота за врагом**

Вашему отряду особенно успешно удается отслеживать и истреблять существ определенного вида.

- Условия для лидера: Заклятый враг (любой) +4.
- Условия для члена отряда: Выживание 1-го уровня и базовый модификатор атаки +4.
- Свойства: бонус +2 к броскам урона против заклятых врагов лидера отряда.

## **Групповой транс**

Эльфы научили вас подолгу обходиться без сна.

- Условия для лидера: раса – эльф или полуэльф.
- Условия для члена отряда: Концентрация 1-го уровня.
- Свойства: время, необходимое для отдыха, уменьшается вдвое.

## **Лавина снарядов**

Ваш отряд научился координировать стрельбу, обрушивая на врагов град снарядов таким образом, что увернуться ото всех невозможно.

- Условия для лидера: Дальняя стрельба и Точный выстрел.
- Условия для члена отряда: Выстрел в упор.
- Свойства: попадание из стрелкового оружия на 1 раунд ухудшает на 1 класс защиты врага от стрелкового оружия. Эффект нескольких выстрелов складывается.

## **Непреклонная смелость**

Суровые испытания сплотили ваших спутников, и теперь они не ведают страха в бою.

- Условия для лидера: Концентрация 8-го уровня и Железная воля.
- Условия для члена отряда: базовый модификатор спасбросков воли +2.
- Свойства: все члены отряда получают бонус +2 к спасброскам против страха.

## **Улучшенная атака с фланга**

Ваш отряд научился отвлекать внимание врага и максимально эффективно пользоваться этим.

- Условия для лидера: Скрытая атака +4к6.
- Условия для члена отряда: базовый модификатор атаки +3.
- Свойства: все члены отряда получают бонус +2 к атаке при нападении на врага с фланга.

## **Групповое ускорение**

Во время перехода более сильные члены отряда помогают слабым, поэтому скорость вашего отряда значительно возрастает.

- Условия для лидера: Выживание 8-го уровня и Здоровье.
- Условия для члена отряда: Выживание 1-го уровня.
- Свойства: все члены отряда движутся с той же скоростью, что и самый быстрый из них.

## НОВЫЕ РАСЫ

В игре Storm of Zehir появились две новые расы, описанные ниже. Чтобы узнать о них больше, откройте закладку с информацией во время создания персонажа.

### Серый орк



Серые орки обитают на северо-востоке Фаэруна и круглый год кочуют от одной стоянки к другой. Серые орки – религиозные фанатики, и слово жреца для них – закон. При этом жрецов других племен они считают еретиками, даже если они поклоняются тому же богу и проводят такие же ритуалы.

#### Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 Сила, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -2 Обаяние
- Темное зрение: Серые орки могут видеть в темноте на расстояние до 60 футов.
- Слепящий свет: Штраф -1 к атакам, спасброскам и проверкам умений при свете дня
- Чутье: Позволяет отслеживать существ, в том числе прячущихся и невидимых
- Широкая поступь: Серый орк движется быстрее, чем обычный гуманоид
- Изменение уровня +1
- Предпочтительный класс: Жрец

### Чистокровный юань-ти



Юань-ти произошли от людей и змей. Им нет равных в злобе, хитрости и жестокости. Юань-ти постоянно строят коварные планы и злоеущие замыслы. Они очень расчетливы; при необходимости они легко могут сотрудничать с другими злыми существами, но собственные интересы у них всегда на первом месте.

Юань-ти, которые могут сойти за людей при использовании соответствующей одежды, косметики и магии, называют чистокровными. Обычно таким существам поручают тайные операции, требующие внедрения в сообщества антропоидов или прямого контакта с ними.

#### Расовые особенности:

- Изменение способностей: +2 Ловкость, +2 Интеллект, +2 Обаяние
- Темное зрение: Чистокровные юань-ти могут видеть в темноте на расстояние до 60 футов.
- Чешуйчатая кожа: Природная защита +1
- Сопротивляемость заклинаниям: 11 + уровень персонажам
- Магические способности: Один раз в день чистокровный юань-ти может творить заклинания Животный транс, Насыление страха, Очарование персоны, Тьма и Опутывание
- Изменение уровня +2
- Предпочтительный класс: Следопыт

# НОВЫЕ КЛАССЫ ПРЕСТИЖА

## Проводник рока



Проводники рока – это элитный орден воинов-магов на службе у Судьи Обреченных. Проводники рока помогают умирающим перейти в мир иной, а также применяют все свои знания о воинских искусствах и боевой магии, чтобы очистить Фаэрун от нежити. Часто проводники рока берут на себя командование отрядами искателей приключений, чтобы уничтожить то или иное логово нежити или справиться с особо могущественным некромантом.

### Требования:

- Мировоззрение: любое законопослушное
- Божество: Келемвор
- Умения: Дипломатия 5-го уровня
- Навыки: Дополнительное изгнание, Исключительная стойкость
- Заклинания: творец божественных заклинаний 3-го уровня

### Характеристики класса:

- Хиты на уровень: 6
- Базовый модификатор атаки: Высокий
- Высокие спасброски: Реакция
- Очки умений: 2
- Способности класса: Концентрация, Алхимия, Изготовление доспехов, Изготовление оружия, Дипломатия, Лечение, Знание и Создание заклинаний

### Особые способности:

- Дар Келемвора: Будучи слугами Владыки мертвых, проводники рока добавляют уровень класса проводника рока к своему уровню клирика при расчете вероятности изгнать нежить.
- Дополнительные навыки: На 3-м, 6-м и 10-м уровнях проводник рока может выбрать себе дополнительный навык из следующего списка: Божественное отмщение, Усиленное изгнание, Дополнительное изгнание и Улучшенное изгнание.
- Бонус к спасброскам: На 4-м уровне проводник рока получает бонус +4 к спасброскам против эффектов смерти и понижения уровня. Достигнув 8-го уровня, проводник судьбы получает бонус +8 к спасброскам против эффектов смерти и автоматически делает удачный спасбросок против эффектов понижения уровня.
- Связь со Смертельным прикосновением: Добавляет 1к6 очков к урону, которое наносит оружие проводника рока.
- Эфирное очищение: Раскрывает местоположение прячущихся врагов, если они не сделают удачный спасбросок воли.
- Милость Келемвора: На 10-м уровне проводник судьбы получает полную неуязвимость к эффектам смерти. Кроме того, его союзники, находящиеся неподалеку от него, получают бонус +4 к спасброскам против эффектов смерти.

## Чернокнижник адского пламени



Чернокнижники адского пламени – тайный орден чернокнижников, которые овладели силами адского пламени, могучей и опасной энергии Девяти кругов ада. Используя дьявольские силы, эти персонажи могут наделять свои потусторонние лучи и волшебные предметы темной силой адского огня.

### Требования:

- Умения: Запугивание 6 ранга, Создание заклинаний 6 ранга, Знание 12 ранга
- Заклинания: Заряд серы или Адская изморозь

### Особенности класса:

- Хиты на уровень: 6
- Базовый модификатор атаки: Средний
- Высокие спасброски: Воля
- Очки умений: 2
- Умения класса: Концентрация, Запугивание, Знание, Создание заклинаний, Использование магических устройств.

### Особые способности:

- Взрыв адского пламени: Каждый раз при использовании потустороннего луча вы можете преобразовать его во взрыв адского пламени. Взрыв адского пламени наносит обычный урон потустороннего луча плюс дополнительно 2кб очков урона за уровень класса. Если потусторонний луч бьет сразу по нескольким целям (например, при использовании форм цепи или конуса), дополнительный урон получает каждая из целей. При применении данной способности Телосложение чернокнижника снижается на 1 (это изменение не является перманентным).
- Инвокации: На каждом уровне чернокнижника адского пламени персонаж получает новые инвокации в день, повышенный урон потустороннего луча и повышение в уровне творца инвокаций, как если бы он получил уровень в классе чернокнижника.
- Сопротивляемость огню 10: На 2 уровне персонаж получает сопротивляемость огню 10. Эта сопротивляемость складывается с сопротивляемостью огню, полученной за уровни в классе чернокнижника.
- Призвать баатезу: На 2 уровне чернокнижник адского пламени получает возможность 1 раз в день призывать из Девяти кругов ада могучего дьявола-баатезу, который будет сражаться на стороне отряда.
- Щит адского пламени: С 3 уровня чернокнижник получает возможность призывать силы адского пламени, которые окружают его защитным барьером. Этот барьер наносит 6кб очков магического урона каждому врагу, который находится рядом с барьером. Телосложение чернокнижника временно понижается на единицу за каждую цель, пораженную пламенем этого щита.

## НОВЫЕ КЛАССЫ

### Головорез



Головорез – воплощение дерзости и элегантности. Ценя ловкость и ум выше грубой силы, головорез очень опасен в бою и легко выходит сухим из воды в щекотливых ситуациях. Это очень разносторонний персонаж.

#### Особенности класса:

- Хиты на уровень: 10
- Базовый модификатор атаки: Высокий
- Высокие спасброски: Стойкость.
- Очки умений: 4
- Владение оружием: Простое и боевое оружие.
- Ношение доспехов: Легкий доспех.
- Умения класса: Обман, Изготовление доспехов, Изготовление оружия, Дипломатия, Знание, Парирование, Насмешка, Акробатика.

#### Особые способности:

- Фехтование легким оружием: Головорез получает Фехтование легким оружием в качестве дополнительного навыка на 1-м уровне, даже если не удовлетворяет условиям, необходимым для взятия этого навыка.
- Грация: Головорез получает бонус +1 к спасброску реакции на 2 уровне. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне, до +3 на 20 уровне и до +4 на 29 уровне. Головорез теряет этот бонус, когда носит средний или тяжелый доспех и когда перегружен.
- Проницательный удар: Начиная с 3 уровня, головорез может проводить точные атаки, наносящие больше урона. Помимо бонуса силы (если есть) он добавляет к своим броскам урона бонус интеллекта (если есть) при атаке любым легким оружием, а также оружием, совместимым с навыком Фехтования легким оружием, например, рапирой. Цели, обладающие иммунитетом к скрытым атакам или критическим ударам, невосприимчивы к проницательному удару головореза. Головорез не может использовать эту способность, когда носит средний или тяжелый доспех и когда перегружен.
- Уклонение головореза: Головорез учится концентрироваться в ближнем бою на защите от одного противника. Он получает бонус уклонения +1 к КЗ против рукопашных атак текущей цели или последнего атаковавшего. Этот бонус увеличивается на 1 каждые 5 уровней после 5-го (+2 на 10-ом уровне, +3 на 15-ом, +4 на 20-ом, +5 на 25-ом и +6 на 30-ом). Головорез теряет этот бонус, когда носит средний или тяжелый доспех и когда перегружен.
- Подвижность: На 7-м уровне головорез получает дополнительный навык Подвижность, даже если не удовлетворяет условиям, необходимым для взятия этого навыка.
- Улучшенная атака с фланга: Начиная с 8-го уровня головорез, атакуя противника с фланга, получает бонус атаки +4 вместо +2.
- Удачливый: На 11-м уровне головорез получает дополнительный навык Удача героев.
- Мастерство акробатики: На 13-м уровне головорез настолько хорошо овладевает акробатическими навыками, что может использовать их даже в трудных условиях. При проверке умения Акробатика головорез не выбрасывает меньше 5 даже в боевой ситуации.



- Критическое ослабление: С 14-го уровня головорез при критическом попадании также снижает Силу противника на 2. Существа с иммунитетом к критическим ударам невосприимчивы к этому эффекту.
- Скользкий разум: По достижении головорезом 17-го уровня его разум становится труднее подчинить. Если головорез проваливает спасбросок против заклинания или эффекта чар, он автоматически получает один повторный бросок. Головорез получает лишь один дополнительный шанс сделать заново конкретный спасбросок.
- Критическое ранение: С 19-го уровня головорез при критическом попадании также снижает Телосложение противника на 2 (в дополнение к снижению Силы за счет способности критического ослабления). Существа с иммунитетом к критическим ударам невосприимчивы к этому эффекту.

## НОВЫЕ НАВЫКИ

| Навык                      | Требования                  | Описание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Адаптация к дневному свету | Дроу, дуэргар, серый орк    | Проведя долгое время вне полумрака родных мест, вы были вынуждены привыкнуть к солнечному свету, от болезненного воздействия которого не укрыться, находясь на поверхности земли. Если вы – одно из тех существ, которые обычно испытывают неприятные ощущения, находясь под воздействием яркого света, то больше он не будет доставлять вам неудобств – вне зависимости от того, естественные или магические источники производят этот свет. |
| Божественное отмщение      | Дополнительное изгнание     | Вы можете потратить одну попытку изгнания нежити, чтобы добавлять 2к6 очков урона святой энергией ко всем успешным рукопашным атакам против нежити до конца вашего следующего действия. Это сверхъестественная способность.                                                                                                                                                                                                                   |
| Усиленное изгнание         | Изгнать нежить              | Вы можете изгонять или сокрушать больше нежити, чем обычно. После добавления к урону изгнания уровня клирика и модификатора Обаяния этот урон умножается на 1,5.                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Улучшенное изгнание        | Изгнать нежить              | Вы можете изгонять или сокрушать нежить, как если бы ваш уровень в классе, который дает вам эту способность, был на 1 выше.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Необузданная душа          | Крепкое тело, Железная воля | Закалка вашего духа сравнима с вашей телесной мощью. Вы гораздо лучше сопротивляетесь магическому влиянию на разум, чем более слабые существа. Каждый раз, когда вам нужно выбросить спасбросок воли против эффекта страха или воздействия на разум, вы можете бросить отдельно две кости к20 и использовать большее значение из двух.                                                                                                        |
| Лидерство                  | 6-й уровень                 | Вы – личность, за которой готовы следовать другие. Вы можете взять одного дополнительного спутника [только для кампании Storm of Zehir].                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                           |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Непреклонная<br>решимость | Крепкое тело | Физическая стойкость позволяет вам сопротивляться мощным атакам, которые могут сокрушить более слабое создание. Вместо того, чтобы полагаться на ловкость или силу воли, вы пользуетесь своим могучим сложением. Для спасбросков воли вы пользуетесь модификатором телосложения, а не мудрости. Кроме того, вы не проваливаете автоматически спасброски стойкости, выбросив единицу. |
|---------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

|                   |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Оценщик           | Интеллект 12+                                | Острое зрение сделало вас настоящим бичом шарлатанов и недобросовестных торговцев во всех Королевствах: в одну секунду вы распознаете подделку, подмечаете ошибки и оцениваете сроки строительства. Однако вы чересчур сосредоточены на деталях и из-за этого иногда можете упустить из виду общую картину. Эффекты: +2 Оценка, +1 Знание, -1 Обнаружение, -2 Обман, -2 Ловкость рук. |
| Наперсник         | Обаяние 12+                                  | Вы отлично знаете, как заставить других довериться вам – но, к сожалению, из-за этой внешней надежности вы с трудом можете убедить кого-либо принять всерьез ваши угрозы. Эффекты: +1 Обман, -1 Запугивание, -1 Насмешка.                                                                                                                                                             |
| Чужеземец         | Нет                                          | Вы родились и выросли в местах, удаленных от Невервинтера, однако ваши знания о внешнем мире часто оказываются полезными. Эффекты: +1 Знание, -1 Дипломатия.                                                                                                                                                                                                                          |
| Сообразительность | Обаяние 10+,<br>Мудрость 9 или<br>менее      | Вы знаете, как заставить людей сказать "да", но из-за этого сами иногда не можете сказать "нет". Эффекты: +1 Дипломатия, -1 Воля.                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Выживший          | Мудрость 10+,<br>Телосложение 9<br>или менее | Вы потеряли в хаосе многих близких, но сами избежали губительного воздействия Короля Теней и его приспешников. В результате ваши чувства стали острее, но телесное здоровье пострадало и до сих пор не восстановилось полностью. Эффекты: +1 Поиск, +1 Внимательность, +1 Выживание, -2 Стойкость.                                                                                    |

|         |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Талант  | Бард, монах или плут | Вы любите работать на публику и не отрицаете этого. Если есть возможность каким-либо способом привлечь к себе внимание, вы этим обязательно воспользуетесь. К сожалению, из-за этого вы беззащитны перед всяческими грязными уловками. Эффекты: +1 Выступление, -1 Воля. |
| Ветеран | Телосложение 10+     | Сражение с армиями Короля Теней сделало вас крепче, но оставило неизгладимый след в сознании. Эффекты: +1 Стойкость, -1 Дипломатия.                                                                                                                                      |

### НАСЛЕДСТВЕННЫЕ НАВЫКИ

| Навык          | Требования                                                                    | Описание                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Наследие фей   | Можно получить только на 1-м уровне; нейтральное или хаотичное мировоззрение. | Вы происходите от существ из царства фей. От природы вы способны сопротивляться самым распространенным чарам ваших сородичей. Бонус +3 к спасброскам воли.                                                                      |
| Наследство фей | Наследие фей, нейтральное или хаотичное мировоззрение, 9-й уровень            | В вас говорит кровь предков-фей. Вы получаете заклинательную способность Замешательство, которую можно использовать трижды в день. Уровень колдующего считается равным уровню вашего персонажа.                                 |
| Сила фей       | Наследие фей, нейтральное или хаотичное мировоззрение, 6-й уровень            | Наследие фей усиливает некоторые типы магии. Ваш уровень колдовства и сложность спасбросков для заклинаний очарования и инвокаций чернокнижника увеличиваются на 1.                                                             |
| Чары фей       | Наследие фей, нейтральное или хаотичное мировоззрение, 6-й уровень            | Вы унаследовали от предков-фей склонность к играм с чужим разумом. Вы получаете заклинательную способность Глубокий сон, которую можно использовать трижды в день. Уровень колдующего считается равным уровню вашего персонажа. |

|                    |                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Кожа фей           | Наследие фей, нейтральное или хаотичное мировоззрение                   | Наследие фей защищает вас от оружия всех видов, кроме выкованного из ужасного холодного железа.<br>Наносимый вам урон (кроме урона от холодного железа) сокращается на 1 + количество навыков, условием которых является Наследие фей (включая также навыки, которые вы можете взять после этого). Например, если у вас есть навыки Кожа фей и Присутствие фей, то вы получаете сокращение урона 3/ холодное железо.<br>Это значение складывается с сокращением урона, полученным из других источников, за исключением действия заклинаний и волшебных предметов. |
| Наследие демонов   | Можно получить только на 1-м уровне; нейтральное или злое мировоззрение | Вы происходите от существ с Нижних планов. Подобно своим предкам, вы можете частично сопротивляться воздействию ядов и магии противников доброго мировоззрения. Вы получаете бонус +4 к спасброскам стойкости против яда и бонус +1 к спасброскам против заклинаний и других эффектов, производимых добрыми существами.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Наследство демонов | Наследие демонов, нейтральное или злое мировоззрение, 9-й уровень       | В вас говорит кровь предков-демонов. Вы получаете заклинательную способность Призывание монстров V, которую можно использовать трижды в день. Уровень колдующего считается равным уровню вашего персонажа.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Сила демонов       | Наследие демонов, нейтральное или злое мировоззрение                    | Наследие фей усиливает некоторые типы магии. Ваш уровень колдовства и сложность спасбросков для злых заклинаний и инвокаций чернокнижника увеличиваются на 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Чары демонов       | Наследие демонов, нейтральное или злое мировоззрение, 6-й уровень       | Вы унаследовали от предков-демонов склонность к играм с чужим разумом. Вы получаете заклинательную способность Страх, которую можно использовать трижды в день. Уровень колдующего считается равным уровню вашего персонажа.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                          |                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Сопrotивляемость демонов | Наследие демонов, нейтральное или злое мировоззрение. | Ваша наследственность защищает ваше тело от разъедания и ожогов. Вы получаете сопротивляемость к кислоте и огню, в три раза большую, чем количество навыков, условием которых является Наследие демонов (включая также навыки, которые вы можете взять после этого). Это значение складывается со значением сопротивляемости кислоте или огню, полученной из других источников, за исключением действия заклинаний и волшебных предметов. |
|--------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ТОРГОВЛЯ

Ваш отряд может извлекать прибыль из торговли с городами, покупая товары по низкой цене и продавая их там, где цена на них высока.

Все расчеты осуществляются в торговых слитках. Вы можете в любой момент обменять имеющиеся у вас торговые слитки на золото – для этого вам нужно посетить штаб-квартиру своей компании. Стоимость торговых слитков фиксированная.

## Ресурсы

### Сырье

В каждом городе, где есть рынок, можно покупать и продавать три вида сырья:

- **Руда** – это разнообразные металлы, которые добывают рудокопы в шахтах Берега Мечей. Выгоднее всего покупать руду там, где ее добывают. Прибыль от продажи руды низкая в расчете на один торговый слиток, но высокая на единицу груза. Руда нужна для изготовления металлического оружия и доспехов.
- **Дерево** – этот ресурс выгоднее всего приобретать там, где его заготавливают. Дерево занимает промежуточное положение в списке ресурсов по цене и прибыльности. Из дерева делают луки и некоторые виды щитов.
- **Кожа** – кожи и шкуры различных существ. Их можно приобрести почти везде, но дешевле всего они на равнинах и в других местах, где обитает много животных. Прибыль от продажи кожи высокая в расчете на один торговый слиток, но низкая на единицу груза. Из кожи можно шить сапоги, плащи и другую одежду.

### Редкие ресурсы

В ходе своих странствий вы будете встречать источники редких ресурсов. Как только ваш отряд найдет новый источник ресурсов или сделает все необходимое, чтобы получить доступ к нему, вы можете вернуться в ближайший город и сообщить об этом городскому квартирмейстеру. После этого городские власти заплатят вам за услуги, а сам город начнет торговлю данным ресурсом.

Редкие ресурсы перевозятся с караваном, как и все остальные. Их можно выгодно продать, а кроме того, использовать для улучшения штаб-квартиры, выполнения заданий и создания уникальных вещей.

## ТОРГОВЛЯ В ГОРОДАХ

В основном вся торговля товарами и ресурсами происходит в городах. Когда ваш отряд приходит на рыночную площадь города, открывается экран "Рынок".

У торговцев можно приобрести оружие, волшебные предметы и одежду.

Кроме того, при соблюдении необходимых условий ваш отряд сможет открыть фабрики в городах и тем самым обеспечить себе постоянный источник дохода.

### Торговый караван

Вы можете создать караван, чтобы перевозить товары из одного города в другой и получать доходы от торговли. Количество караванов показывает, насколько вы успешны в области торговли.

Караваны характеризуются общим количеством груза, которые они могут перевозить. Это число выражено в единицах груза.

Если караван пострадает в результате нападения разбойников, возможно, придется использовать имеющиеся ресурсы для ремонта повозок.

### Штаб-квартира компании

Со временем вы можете основать собственную торговую компанию. Дела компании управляются через штаб-квартиру компании, где вы сможете нанимать торговцев и делать многое другое.

## ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Изготовление предметов – важный элемент Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir. Игрок получает возможность создавать оружие, доспехи и другие вещи в соответствии со своими потребностями.

Создание предметов в игре Storm of Zehir реализовано иначе, нежели это было сделано в оригинальной кампании Neverwinter Nights 2 и дополнении Mask of the Betrayer: вместо того, чтобы положить предмет на верстак и прочитать заклинание, игрок использует тот или иной рецепт (дважды щелкнув по нему левой кнопкой мыши или же щелкнув по рецепту правой кнопкой мыши и выбрав вариант "Использовать"). Рецепты делятся на несколько категорий – рецепты алхимических зелий, заклинаний, ловушек, чудесных предметов и оружия: для удобства использования все рецепты одной категории записываются в отдельную книгу. Если игрок хочет, например, создать чудесный предмет, то ему нужно открыть соответствующую книгу рецептов, выбрать нужный, собрать необходимые ингредиенты и активировать рецепт. Рецепты можно найти в самых разных местах – и у уважаемых торговцев, и в самых мрачных подземельях Торила.

Умения и навыки, необходимые для создания предметов, перечислены ниже. Чтобы получить подробную информацию о том, что требуется для изготовления того или иного предмета, внимательно прочтите рецепт, щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав в меню пункт "Изучить".

### Навык: Изготовление чудесных предметов

**Тип навыка:** Создание предметов

**Требования:** 3-й уровень колдующего

**Описание:** Этот навык дает возможность создавать разнообразные магические предметы, в том числе амулеты, кольца, перчатки, наручи, плащи, пояса, шлемы и сапоги.

Чтобы использовать этот навык, необходимо следующее: волшебный верстак, рецепт изготовления волшебного предмета, ингредиенты и умения, указанные в рецепте. Каждый рецепт уникален и обладает собственным набором ингредиентов и требований, но при этом необходимые компоненты, умения, уровень колдующего и т.д. могут быть распределены между разными членами отряда.

Если все условия соблюдены, то персонаж должен активировать рецепт, приблизившись к волшебному верстаку. Если собраны все ингредиенты, умения соответствуют требованиям, а персонаж находится не далее 10 метров от волшебного верстака, то желаемый предмет будет создан.

Для создания волшебных предметов могут потребоваться самые разнообразные ингредиенты – в том числе самоцветы, золото, части тела существ, снаряжение и ресурсы. Снаряжение, к примеру, плащ или кожаные сапоги, можно приобрести у любого торговца, а самоцветы продаются только в дорогих лавках. Части тела какого-либо существа можно получить, убив это существо, или приобрести у охотника. Более экзотические ингредиенты вы обнаружите в ходе приключений.

Многие полезные рецепты можно найти у купцов, торгующих магическими предметами. Мощные магические рецепты встречаются довольно редко, так как волшебники ревностно охраняют свои секреты. Чтобы добыть такой рецепт, вам придется немало побродить по миру.

**Использование:** По выбору.

### **Навык: Изготовление магического оружия и доспехов**

**Тип навыка:** Создание предметов

**Требования:** 5-й уровень колдующего

**Описание:** Этот навык дает возможность создавать волшебное оружие, доспехи и щиты.

Чтобы использовать этот навык, необходимо следующее: волшебный верстак, рецепт изготовления волшебного предмета, ингредиенты и умения, указанные в рецепте. Каждый рецепт уникален и обладает собственным набором ингредиентов и требований, но при этом необходимые компоненты, умения, уровень колдующего и т.д. могут быть распределены между разными членами отряда.

Если все условия соблюдены, то персонаж должен активировать рецепт, приблизившись к волшебному верстаку. Если собраны все ингредиенты, умения соответствуют требованиям, а персонаж находится не далее 10 метров от волшебного верстака, то желаемый предмет будет создан. **ВНИМАНИЕ:** на волшебное оружие, щит или комплект доспехов можно наложить до трех заклинаний.

Для создания волшебных предметов могут потребоваться самые разнообразные ингредиенты – в том числе самоцветы, золото, части тела существ, снаряжение и ресурсы. Снаряжение, к примеру, плащ или кожаные сапоги, можно приобрести у любого торговца, а самоцветы продаются только в дорогих лавках. Части тела какого-либо существа можно получить, убив это существо, или приобрести у охотника. Более экзотические ингредиенты вы обнаружите в ходе приключений.

Многие полезные рецепты можно найти у купцов, торгующих магическими предметами. Мощные магические рецепты встречаются довольно редко, так как волшебники ревностно охраняют свои секреты. Чтобы добыть такой рецепт, вам придется немало побродить по миру.

**Использование:** По выбору.



**Умение: Создание ловушек**

**Способность:** Интеллект

**Необходимо обучение:** Нет

**Классы:** Все

**Описание:** Позволяет превращать алхимические ингредиенты в наборы для ловушек.

Создание набора для ловушки требует наличия рецепта и ингредиентов. Для большинства ловушек требуются те или иные алхимические компоненты, так что лучшие специалисты по ловушкам, как правило, еще и неплохие алхимики. Алхимики высоких уровней могут создавать более мощные ловушки.

Чтобы создать ловушку, игроку нужно просто активировать рецепт. Рецепты ловушек зачастую можно приобрести в определенных заведениях с сомнительной репутацией.

В отличие от других предметов, ловушки можно изготавливать без волшебного верстака.

Таким образом, создать ловушку можно в любых обстоятельствах, даже опасных.

**Использование:** По выбору.

**Умение: Алхимия**

**Способность:** Интеллект

**Необходимо обучение:** Нет

**Классы:** Все

**Описание:** Это умение дает возможность создавать разнообразные алхимические предметы: алхимический огонь, склянки с кислотой, удушающий порошок, святую воду, клейкие сумки и камни грома. В большинстве рецептов ловушек используются компоненты, созданные с помощью этого умения.

Чтобы использовать это умение, необходимо следующее: волшебный верстак, рецепт изготовления волшебного предмета, ингредиенты и умения, указанные в рецепте. Каждый рецепт уникален и обладает собственным набором ингредиентов и требований, но при этом необходимые компоненты, умения, уровень колдующего и т.д. могут быть распределены между разными членами отряда.

Если все условия соблюдены, то персонаж должен активировать рецепт, приблизившись к волшебному верстаку. Если собраны все ингредиенты, умения соответствуют требованиям, а персонаж находится не далее 10 метров от волшебного верстака, то желаемый предмет будет создан.

Алхимические рецепты продаются в лавках. Опытные алхимики могут создавать более мощные алхимические предметы, которые обычно нельзя встретить в продаже.

**Использование:** По выбору.

**Умение: Изготовление доспехов**

**Способность:** Интеллект

**Необходимо обучение:** Нет

**Классы:** Все

**Описание:** Это умение позволяет создавать доспехи и щиты.

Чтобы использовать это умение, необходимо следующее: верстак кузнеца, рецепт изготовления предмета, ингредиенты и умения, указанные в рецепте. Каждый рецепт уникален и обладает собственным набором ингредиентов и требований, но при этом необходимые компоненты, умения, уровень колдующего и т.д. могут быть распределены между разными членами отряда.

Если все условия соблюдены, то персонаж должен активировать рецепт, приблизившись к верстаку. Если собраны все ингредиенты, умения соответствуют требованиям, а персонаж находится не далее 10 метров от верстака, то желаемый предмет будет создан.

Зачастую для изготовления доспехов требуются редкие материалы, такие как адамантин и мифрил. Выполнение заданий, связанных с торговлей, может открыть доступ к новым источникам редких ресурсов.

Рецепты продаются в магазинах.

**Использование:** По выбору.

**Умение: Изготовление оружия**

**Способность:** Интеллект

**Необходимо обучение:** Нет

**Классы:** Все

**Описание:** Это умение позволяет создавать оружие.

Чтобы использовать это умение, необходимо следующее: верстак кузнеца, рецепт изготовления предмета, ингредиенты и умения, указанные в рецепте. Каждый рецепт уникален и обладает собственным набором ингредиентов и требований, но при этом необходимые компоненты, умения, уровень колдующего и т.д. могут быть распределены между разными членами отряда.

Если все условия соблюдены, то персонаж должен активировать рецепт, приблизившись к верстаку. Если собраны все ингредиенты, умения соответствуют требованиям, а персонаж находится не далее 10 метров от верстака, то желаемый предмет будет создан.

Оружие изготавливают из обычных (железо, дерево, кожа) или экзотических материалов, таких как мифрил или залантаровое дерево. Для обработки редких материалов требуется более высокий уровень развития умений, но оружие из них обладает улучшенными качествами.

Рецепты продаются в магазинах.

**Использование:** По выбору.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Ниже приведено краткое описание всех заклинаний, сгруппированных по классам и уровням. Полную информацию вы сможете получить в ходе игры.

**Внимание:** заклинания, отмеченные звездочкой (\*), встречаются только в игре Storm of Zehir.

### БАРД

#### 0-й уровень

*Вспышка:* ослепляет 1 существо (-1 к броску атаки).

*Лечение царапин:* исцеляет 4 хита.

*Оцепенение:* слабый враг впадает в оцепенение.

*Свет:* создает маленький источник света.

*Сопротивляемость:* цель получает +1 к спасброскам.

#### 1-й уровень

*Железный рог Балагарна:* сбивает существ с ног.

*Жуткий смех Таши:* цель корчится от истерического смеха и не может защищаться.

*Изгнание страха:* подавляет страх.

*Лечение легких ран:* лечит 1к8 урона +1/уровень.

*Малое развеяние:* снимает слабые магические эффекты.

*Насылание страха:* пугает одно слабое существо.

*Опознание предмета:* определяет свойства магического предмета.

*Очарование персоны:* делает одного антропоида другом колдующего.

*Поспешное отступление:* скорость колдующего увеличивается на 150%.

*Призывание существ I:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Радостный гомон:* отменяет заклинания, мешающие членам отряда говорить.

*Скольжение:* замедляет существ или сбивает их с ног.

*Усиление звука:* облегчает проверку Слуха.

*Усыпление:* усыпляет слабых существ.

#### 2-й уровень

*Героизм:* цель получает +2 к атаке, спасброскам и проверкам умений.

*Звуковой взрыв:* существа в радиусе поражения получают 1к8 звукового урона.

*\*Искусный клинок:* удары оружия колдующего ошеломляют врагов.

*Испуг:* пугает слабых существ.

*Кошачья ловкость:* Ловкость существа увеличивается на 4.

*Лечение ран:* лечит 2к8 урона +1/уровень.

*Лисья хитрость:* Интеллект существа увеличивается на 4.

*Невидимость:* цель невидима до тех пор, пока не атакует или не использует заклинание.

*Облако замешательства:* враги, оказавшиеся в зоне действия облака, оглушаются и ослепляются на 1к6 раундов.

*Орлиное великолепие:* Обаяние существа увеличивается на 4.

*Отражения:* создает ложные цели (1к4 + 1/уровень).

*Призрачное видение:* колдующего окутывает призрачное сияние, которое дает снижение урона 5/магия и блокирует все заклинания 1-го круга и ниже.

*Призывание существ II:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Проклятье угрожающих клинков:* снижает уровень защиты существа.

*Сила быка:* Сила существа увеличивается на 4.

*Слепота/Глухота:* делает объект заклинания слепым или глухим.

*Совиная мудрость:* Мудрость существа увеличивается на 4.

*Тишина:* подавляет звуки в определенном радиусе вокруг цели.

*Тьма:* окутывает существ тьмой.

*Удержание человека*: парализует антропоида.

*Ярость*: все члены отряда подвергаются воздействию способности варвара "Ярость".

### **3-й уровень**

*Видение невидимого*: указывает местонахождение невидимых существ.

*Глубокий сон*: усыпляет существ.

*Гнетущее отчаяние*: цель получает -2 к броскам атаки, броскам на урон, спасброскам и проверкам.

*Замедление*: замедляет цель.

*Лечение тяжелых ран*: лечит 3к8 урона +1/уровень.

*Массовое проклятье угрожающих клинков*: снижает уровень защиты у нескольких целей.

*Обнаружение ловушек*: +10 к Поиску.

*Очарование чудовищ*: заставляет чудовище поверить в то, что колдующий – его союзник.

*Подслушивание / Подсматривание*: +10 к проверке Слуха и Внимательности.

*Призывание существ III*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Развеивание магии*: прекращает действие заклинаний.

*Смещение*: половина атак по объекту заклинания не доходят до цели.

*Смятение*: цель не контролирует свое поведение.

*Снятие проклятия*: освобождает цель от всех проклятий.

*Сокрушительное оружие*: дробящее оружие чаще наносит критические удары.

*Сфера невидимости*: делает отряд невидимым.

*Ужас*: вселяет ужас во врагов.

*Ускорение*: цель получает бонус уклонения +1 к КЗ, бонус +1 к броскам атаки и 1 дополнительную атаку за раунд. Скорость передвижения цели увеличивается на 50%.

### **4-й уровень**

*Боевой клич*: дает +2 к атаке и урону членам отряда, вселяет страх во врагов.

*Вызов теней*: творит теневой вариант одного из нескольких заклинаний.

*Высшая невидимость*: цель невидима, даже если атакует или использует заклинания.

*Высшая сопротивляемость*: +4 ко всем спасброскам.

*Знание легенд*: в течение долгого времени значительно облегчает проверку Знаний.

*Крик*: оглушает цели, попавшие в зону действия заклинания, и наносит им 5к6 звукового урона.

*Лечение опасных ран*: лечит 4к8 урона +1/уровень.

*Обезвреживание яда*: обезвреживает яд.

*Подчинение персоны*: позволяет временно контролировать человекоподобное существо с помощью телепатии.

*Призыв существ IV*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Свобода передвижения*: иммунитет к эффектам паралича и замедления.

*Удержание чудовища*: парализует любое существо.

### **5-й уровень**

*Высшее развеивание магии*: снимает эффекты мощных заклинаний.

*Высший героизм*: +1 временный хит/уровень, +4 к броскам атаки, спасброскам и проверкам умений.

*Какофонический взрыв*: поражает всех врагов звуковой волной.

*Массовое лечение легких ран*: лечит 1к8 урона + 1/уровень у всех союзников поблизости.

*Песнь разлада*: с вероятностью 50% объекты заклинания атакуют друг друга.

*Призыв существ V*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Туман безволия*: цель получает -10 к проверкам воли.

*Эфирный образ*: дает снижение урона 20/магия, блокирует все заклинания 2-го уровня и ниже, а также дает скрытность.

## **6-й уровень**

*Величайшая сопротивляемость*: +6 ко всем спасброскам.

*Высший крик*: разрушительный вопль наносит 10к6 звукового урона, оглушает и ошеломляет жертв.

*Ледяная буря*: наносит цели 3к6 дробящего урона и 2к6 урона холодом + 1к6/3 уровня урона холодом.

*Массовая кошачья ловкость*: увеличивает Ловкость нескольких существ.

*Массовая лисья хитрость*: увеличивает Интеллект нескольких существ.

*Массовое лечение легких ран*: лечит 2к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое орлиное великолепие*: увеличивает Обаяние нескольких существ.

*Массовое очарование чудовищ*: очаровывает нескольких врагов.

*Массовое удержание людей*: парализует нескольких врагов.

*Неуязвимость к энергии*: цель получает иммунитет к одному из видов энергии.

*Плакальщица*: у всех противников, находящихся в области действия, каждый раунд показатели Силы и Ловкости уменьшаются на 2.

*Призыв существ VI*: вызывает на помощь существо из иного мира.

## **ЖРЕЦ**

### **0-й уровень**

*Доблесть*: цель получает 1 временный хит.

*Лечение царапин*: исцеляет 4 хита.

*Нанесение царапин*: наносит 1 урона.

*Свет*: создает маленький источник света.

*Сопротивляемость*: цель получает +1 к спасброскам.

### **1-й уровень**

*Благословение*: союзники получают +1 к броскам атаки и урона.

*Божественное благоволение*: дает колдующему бонус +1/3 уровня к броскам атаки и урона.

*Волшебное оружие*: оружие получает временный бонус +1.

*Защита от добра/зла/порядка/хаоса*: +2 к защите и спасброскам против существ, обладающих указанным мировоззрением.

*Злая судьба*: цель получает -2 к броскам атаки, повреждениям, спасброскам и проверкам.

*Изгнание страха*: снимает эффект страха с цели.

*Лечение легких ран*: лечит 1к8 урона +1/уровень.

*Меньшая энергия*: цель постепенно восстанавливает здоровье.

*Нанесение легких ран*: наносит 1к8 урона + 1/уровень.

*Насылание страха*: пугает одно слабое существо.

*\*Ночной щит*: бонус к спасброскам и защита от волшебных снарядов, направленных на колдующего.

*Обнаружение нежити*: определяет нежить в пределах 60 футов.

*Порча*: враги получают -1 к броскам атаки и спасброскам против страха.

*Призывание существ I*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*\*Твердая вера*: увеличивает физическую, ментальную и духовную силу цели.

*Убежище*: враги не могут атаковать колдующего.

*Устойчивость к стихиям*: цель получает сопротивляемость 10/- всем стихийным типам урона.

*Щит веры*: аура дает бонус защиты +2 +1/6 уровней.

*Щит неизменности*: 20% атак на расстоянии, направленных на объект, не достигают цели.

## 2-й уровень

*\*Живучий, как нежить*: цель получает защиту от скрытых атак и критических ударов, подобно нежити.

*Звуковой взрыв*: существа в радиусе поражения получают 1к8 звукового урона.

*Излечение паралича*: освобождает существо от эффекта паралича или замедления.

*Лечение ран*: лечит 2к8 урона +1/уровень.

*Лисья хитрость*: Интеллект существа увеличивается на 4.

*Малое восстановление*: снимает с цели все негативные эффекты, влияющие на защиту, атаку, урон, сопротивляемость магии и спасброски.

*Малое развеяние*: снимает слабые магические эффекты.

*Медвежья выносливость*: телосложение цели увеличивается на 4.

*Нанесение ран*: наносит 2к8 урона + 1/уровень. Исцеляет нежить.

*Погребальный звон*: убивает умирающее существо и временно прибавляет колдующему 1к8 хитов, 2 единицы Силы и 1 уровень колдующего.

*Поиск ловушек*: +10 к Поиску.

*Помощь*: цель получает 1к8 + 1 временных хитов и +1 к атаке и спасброскам против страха.

*Призывание существ II*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прикрытие*: цель получает +1 к защите и спасброскам. Колдующий получает половину всего урона, предназначенного цели.

*Сила быка*: Сила существа увеличивается на 4.

*\*Сила зверя*: Сила, Ловкость и Телосложение цели увеличиваются на 2.

*Совиная мудрость*: Мудрость существа увеличивается на 4.

*Сопротивляемость энергии*: 20/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*\*Стабилизация*: восстанавливает небольшое количество хитов всем союзникам, находящимся поблизости.

*Тишина*: подавляет звуки в определенном радиусе вокруг цели.

*Тьма*: окутывает существ тьмой.

*Удержание человека*: парализует антропоида.

## 3-й уровень

*Волшебное облачение*: доспехи или щит получают улучшение +1/ 4 уровня.

*Заражение*: заражает цель случайно выбранной болезнью.

*Защита от энергии*: дает сопротивляемость 30/- атакам всех стихийных типов.

*Излечение болезни*: исцеляет объект от всех болезней.

*Излечение слепоты/глухоты*: исцеляет нескольких союзников от слепоты и глухоты.

*Лечение тяжелых ран*: лечит 3к8 урона +1/уровень.

*Магический круг от мировоззрения*: колдующий и находящиеся рядом союзники получают +2 к защите и спасброскам, а также иммунитет к заклинаниям указанного мировоззрения, влияющим на разум.

*Малое проявление божества*: у колдующего повышаются Обаяние и защита от стихий.

*Массовая помощь*: союзники получают дополнительные хиты, бонус к атаке и спасброскам против страха.

*Меньшая массовая энергия*: все союзники постепенно залечивают свои раны.

*Молебен*: союзники получают +1, а враги -1 к атаке, урону, проверкам умений и спасброскам.

*Нанесение тяжелых ран*: наносит 3к8 урона +1/уровень.

*Отмена невидимости*: снимает эффект невидимости с существ, находящихся поблизости.

*Охранные руны*: создает неподвижную охранную руну, которая взрывается при приближении врагов, нанося им 1к8 звукового урона за каждые 2 уровня колдующего.

*Палящий свет*: луч света наносит нежити 1к8 урона/уровень, механизмам 1к6/2 уровня, всем остальным 1к8/2 уровня.

*Поднятие мертвых*: призывает слугу-нежить.

*Призывание существ III*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прозрение*: цель может видеть в темноте и различать невидимые объекты.

*Проклятие*: понижает все основные характеристики цели на 2.

*Развеивание магии*: прекращает волшебные заклинания.

*Слепота/Глухота*: делает объект заклинания слепым или глухим.

*Снятие проклятия*: освобождает цель от всех проклятий.

*Сокрушительное оружие*: дробящее оружие чаще наносит критические удары.

*Энергия*: союзник постепенно восстанавливает здоровье.

#### **4-й уровень**

*Божественная мощь*: дает бонус к атаке, +6 к Силе и 1 дополнительный хит/уровень.

*Восстановление*: снимает с цели большинство негативных эффектов, в том числе слепоту и понижение уровня.

*Высшая сопротивляемость*: +4 ко всем спасброскам.

*Высшее волшебное оружие*: оружие временно получает бонус +1/4 уровня.

*Декламация*: бонусы всем союзникам, особенно тем, кто поклоняется тому же божеству, что и колдующий.

*Защита от смерти*: неуязвимость к заклинаниям смерти и эффектам негативной энергии.

*Лечение опасных ран*: лечит 4к8 урона +1/уровень.

*Малое изгнание*: изгоняет существ, призванных целью.

*Молот богов*: наносит урон 1к8/2 уровня.

*Наименьшая мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к4 +4 уровней заклинаний.

*Нанесение опасных ран*: наносит 4к8 урона +1/уровень.

*Обезвреживание яда*: обезвреживает яд.

*\*Обжечь неверных*: обжигает существ, чье мировоззрение отличается от мировоззрения колдующего.

*Переохлаждение*: цель получает урон холодом и страдает от переутомления.

*Призывание существ IV*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Разрушение сопротивляемости*: значительно снижает сопротивляемость магии.

*Свобода перемещения*: иммунитет к эффектам паралича и замедления.

*Яд*: отравляет цель.

#### **5-й уровень**

*Истинное зрение*: позволяет видеть эфирных и невидимых существ.

*Малая мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к6 +6 уровней заклинаний.

*Массовое заражение*: заражает болезнью всех врагов, находящихся в указанной области.

*Массовое лечение легких ран*: лечит 1к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое нанесение легких ран*: все враги поблизости получают урон 1к8 +1/уровень.

*Небесный огонь*: сжигает врагов божественным огнем (урон 1к6/уровень).

*Оживление*: воскрешает мертвого союзника.

*Праведная мощь*: колдующий увеличивается в размерах и получает +4 к Силе, +2 к Телосложению, +2 к классу защиты и уменьшение урона 3/добро. (Увеличение также дает штраф -1 к атаке и -1 к классу защиты, но при этом бонус +3 к урону).

*Призывание существ V*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прилив битвы:* враги, входящие в область, получают штраф -2 к спасброскам, броскам атаки и урона. Колдующий получает дополнительную атаку, если не находится под воздействием ускорения.

*Сопротивляемость заклинаниям:* объект получает сопротивляемость магии 12 +1/уровень.

*Стена снятия магии:* создает проницаемый барьер, снимающих эффекты всех заклинаний с тех, кто проходит сквозь него.

*Убийство:* убивает цель.

## **6-й уровень**

*Величайшая сопротивляемость:* +6 ко всем спасброскам.

*Власть над нежитью:* колдующий подчиняет себе одно неживое существо.

*Высшее развеяние магии:* снимает эффекты мощных заклинаний.

*Изгнание:* уничтожает несколько призванных существ.

*Каменное тело:* колдующий получает бонус +4 к Силе, штраф -4 к Ловкости, снижение урона 10/адамантин, неуязвимость ко многим негативным эффектам, штраф 50% к скорости передвижения и сокращение урона от кислоты и огня наполовину.

*Массовая медвежья выносливость:* Телосложение нескольких союзников повышается.

*Массовая сила быка:* Сила нескольких союзников повышается.

*Массовая совиная мудрость:* Мудрость нескольких союзников повышается.

*Массовое лечение ран:* лечит 2к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое нанесение ран:* все враги поблизости получают урон 2к8 +1/уровень.

*Массовое орлиное великолепие:* Обаяние нескольких союзников повышается.

*Неуязвимость к энергии:* цель получает иммунитет к одному из видов энергии.

*Планарный союзник:* призывает союзника из другого мира.

*Полное исцеление:* восстанавливает 10 хитов/уровень и снимает большинство негативных эффектов.

*Поражение:* прикосновение колдующего наносит урон 10/уровень. Однако этим заклинанием нельзя убить.

*Призывание существ VI:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сотворение нежити:* создает одно неживое существо.

*Стена клинков:* создает стену клинков, которая наносит врагам урон 1к6/уровень.

*Упокоение нежити:* уничтожает несколько неживых существ.

*Цикл энергии:* союзники быстро восстанавливают здоровье.

## **7-й уровень**

*Воскрешение:* воскрешает и полностью исцеляет мертвого.

*Высшее восстановление:* снимает с цели большинство временных и все постоянные негативные эффекты.

*\*Кровь в воду:* превращает кровь объекта в чистую воду.

*Массовое лечение тяжелых ран:* лечит 3к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое нанесение тяжелых ран:* все враги поблизости получают урон 3к8 +1/уровень. Исцеляет нежить.

*Призывание существ VII:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Регенерация:* каждый раунд цель восстанавливает 10% от максимального количества хитов.

*Святое слово:* убивает или парализует врагов.

*Уничтожение:* убивает цель.

*Эфирное путешествие:* враги не могут обнаружить колдующего, пока тот не произведет враждебное действие.



## 8-й уровень

*Аура против мировоззрения*: +4 к защите, неуязвимость к воздействующим на разум заклинаниям и сопротивляемость к магии существ указанного мировоззрения, равная 25.

*\*Взор бодака*: убивает цель. Если убит антропoid, то он возвращается в виде бодака.

*Высшая стена снятия магии*: создает прозрачный барьер, который накладывает заклинание высшего развеяния магии на всех, кто проходит сквозь него.

*Защита от смерти*: несколько целей получают неуязвимость к заклинаниям смерти и эффектам отрицательной энергии.

*Землетрясение*: наносит многим существам урон 10к6.

*Мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к8 +8 уровней заклинаний.

*Массовое лечение критических ран*: лечит 4к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое нанесение критических ран*: все враги поблизости получают урон 4к8 +1/уровень.

*Огненная буря*: наносит огненный урон 1к6/уровень.

*Призывание существ VIII*: вызывает существо из иного мира, которое сражается за вас.

*Солнечный луч*: нежити наносит урон 1к6/уровень, всем остальным – 3к6.

*Сотворение высшей нежити*: создает мощное неживое существо.

## 9-й уровень

*Великое проявление божества*: многие характеристики колдующего повышаются.

*Врата*: призывает рогатого дьявола.

*Всеобщее полное исцеление*: лечит 10 хитов/уровень у всех союзников поблизости и снимает большинство негативных эффектов.

*Гроза гнева*: кислотный дождь наносит врагам 3к6 урона кислотой и 3к6 урона электричеством каждый раунд.

*Заклятый враг нежити*: все союзники получают неуязвимость к черной магии, снятию уровней, истощению энергии, уменьшению параметров, ядам и заболеваниям.

*Истощение жизни*: цель временно теряет 2к4 уровня.

*Коллапс*: убивает почти всех живых существ, находящихся поблизости.

*Призывание существ IX*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Эфирность*: враги не могут обнаружить отряд, пока кто-то из его членов не произведет враждебное действие.

## ДРУИД/ШАМАН

### 0-й уровень

*Вспышка*: ослепляет 1 существо (-1 к броску атаки).

*Доблесть*: цель получает 1 временный хит.

*Лечение царапин*: исцеляет 4 хита.

*Свет*: создает маленький источник света.

*Сопротивляемость*: цель получает +1 к спасброскам.

### 1-й уровень

*Волебный клык*: животное-спутник получает +1 к атаке и урону.

*\*Змеиная стремительность*: цель ускоряется на один раунд.

*Лечение легких ран*: лечит 1к8 урона +1/уровень.

*Маскировка*: цель получает +10 к незаметности.

*Меньшая энергия*: цель постепенно восстанавливает здоровье.

*Опутывание*: растения опутывают врагов.

*Призывание существ I*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сон*: усыпляет существ суммарным КХ 2к4.

*Сумеречное зрение*: отряд видит в темноте так же хорошо, как и эльфы.

*Устойчивость к стихиям*: цель получает сопротивляемость 10/- всем стихийным типам урона.

## **2-й уровень**

*\*Исцеляющее жало*: Наносит урон живому существу и восстанавливает колдующему такое же количество хитов.

*Кожа-кора*: закаляет кожу цели, тем самым повышая ее класс защиты.

*Кошачья ловкость*: Ловкость существа увеличивается на 4.

*Малое восстановление*: снимает с цели все негативные эффекты, влияющие на защиту, атаку, урон, сопротивляемость магии и спасброски.

*Малое развеяние*: снимает слабые магические эффекты.

*\*Массовая змеиная стремительность*: несколько союзников ускоряются на один раунд.

*Массовая маскировка*: отряд получает +10 к Незаметности.

*Медвежья выносливость*: Телосложение цели увеличивается на 4.

*Огненное оружие*: оружие цели наносит дополнительно 1к6 огненного урона.

*Подкравшийся холод*: наносит цели повреждения холодом в течение длительного времени.

*Порыв ветра*: сбивает с ног существ и рассеивает газообразные вещества.

*Призывание существ II*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сила быка*: Сила существа увеличивается на 4.

*\*Сила зверя*: Сила, Ловкость и Телосложение цели увеличиваются на 2.

*Совиная мудрость*: Мудрость существа увеличивается на 4.

*Сопротивляемость энергии*: 20/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*Удержание животного*: парализует животное.

*\*Уменьшить животное*: уменьшает животное.

## **3-й уровень**

*Высший волшебный клык*: животное-спутник получает +1/3 уровня к атаке и урону.

*\*Дегидратация*: поражает цель ужасным проклятием, которое вызывает обезвоживание и тем самым уменьшает Телосложение.

*Западни лиан*: создает лианы, которые опутывают врагов.

*Заражение*: заражает цель случайно выбранной болезнью.

*Защита от энергии*: дает сопротивляемость 30/- атакам всех стихийных типов.

*Излечение болезни*: исцеляет объект от всех болезней.

*Лечение ран*: лечит 2к8 урона +1/уровень.

*Меньшая массовая энергия*: все союзники постепенно залечивают свои раны.

*Нашествие личинок*: внутри цели поселяются личинки, в результате чего цель теряет 1к4 Телосложения каждый раунд.

*Обезвреживание яда*: обезвреживает яд.

*Паучья кожа*: цель получает бонус +1 +1/3 уровня к защите, спасброскам против яда и к незаметности.

*Переохлаждение*: цель получает урон холодом и страдает от переутомления.

*Подчинение животного*: животное подчиняется телепатическим командам колдующего.

*Призывание молнии*: молния наносит цели урон электричеством 1к6/уровень.

*Призывание существ III*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прозрение*: цель может видеть в темноте и различать невидимые объекты.

*Рост шипов*: создает шипы, которые наносят врагам 1к4 урона каждый раунд.

*Стрельба иглами*: наносит урон 1к8 +1/2 уровня и отравляет цель.

*Энергия*: союзник постепенно восстанавливает здоровье.

*Яд*: отравляет цель.

#### **4-й уровень**

*Высшая сопротивляемость*: +3 ко всем спасброскам.

*Каменная кожа*: колдующий получает снижение урона 10/адамантин.

*Ледяная буря*: наносит цели 3к6 дробящего урона и 2к6 урона холодом + 1к6/3 уровня урона холодом.

*Лечение тяжелых ран*: лечит 3к8 урона +1/уровень.

*Лунный заряд*: наносит 1к4/3 уровня урона Силе живой цели или нежити. Цель становится беспомощной на 1к4 раунда.

*Небесный огонь*: сжигает врагов божественным огнем (урон 1к6/уровень).

*Подкравшийся холод*: наносит повреждения холодом цели в течение длительного времени.

*Призывание существ IV*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Развеивание магии*: прекращает действие волшебных заклинаний.

*Свобода передвижения*: иммунитет к эффектам паралича и замедления.

*Удержание чудовища*: парализует любое существо.

*\*Электрическая дуга*: эта дуга соединяет два существа и наносит каждому из них, а также всем, кто находится на линии, соединяющей их, 1к6 урона электричеством за каждый уровень колдующего (максимум 15к6).

#### **5-й уровень**

*Вылечить животное-спутника*: мощное заклинание исцеления, которое можно применять только на животных.

*Защита от смерти*: неуязвимость к заклинаниям смерти и эффектам отрицательной энергии.

*Инферно*: цель получает 2к6 огненного урона каждый раунд.

*Лечение опасных ран*: лечит 4к8 урона +1/уровень.

*Массовое заражение*: заражает болезнью всех врагов, находящихся в указанной области.

*Огненная стена*: наносит врагам урон 2к6 + уровень колдующего. Нежить получает вдвое больший урон.

*Призвать грозу*: поражает врагов ударами молнии.

*Призывание существ V*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Совиная проникаемость*: Мудрость цели возрастает на величину, равную половине значения Мудрости колдующего.

*Сопротивляемость заклинаниям*: объект получает сопротивляемость магии 12 +1/уровень.

*Убийство*: убивает цель.

*Увеличение животного*: увеличивает животное-спутника.

#### **6-й уровень**

*Величайшая сопротивляемость*: +6 ко всем спасброскам.

*Высшая каменная кожа*: колдующий получает снижение урона 20/адамантин.

*Высшее развеивание магии*: снимает эффекты мощных заклинаний.

*Извлечение водяного элементаля*: обезвоживает цель, нанося ей урон 1к6/уровень. Если цель погибает, то появляется элементаль воды, который сражается на стороне колдующего.

*Каменная хватка*: создает облако, которое заключает существ в камень.

*Массовая кошачья ловкость*: Ловкость нескольких союзников повышается.

*Массовая медвежья выносливость*: Телосложение нескольких союзников повышается.

*Массовая сила быка*: Сила нескольких союзников повышается.

*Массовая совиная мудрость*: Мудрость нескольких союзников повышается.

*Массовое лечение легких ран*: лечит 1к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Неуязвимость к энергии*: цель получает иммунитет к одному из видов энергии.

*Призывание существ VI*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Рассыпание*: цель-механизм получает урон 1кб/уровень.

*Регенерация*: каждый раунд цель восстанавливает 10% от максимального количества хитов.

*Утопление*: почти убивает живую цель.

*Цикл энергии*: союзники быстро восстанавливают здоровье.

*Черепаший панцирь*: цель получает бонус к защите 6 +1/3 уровня, а ее скорость уменьшается вдвое.

### **7-й уровень**

*Аура жизненной силы*: союзники получают бонус +4 к Силе, Телосложению и Ловкости.

*Истинное зрение*: позволяет видеть эфирных и невидимых существ.

*Массовое лечение ран*: лечит 2к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Огненная буря*: наносит огненный урон 1кб/уровень.

*Ползучая погибель*: вызывает многоножек, которые атакуют по команде колдующего.

*Полное исцеление*: лечит 10 хитов/уровень и снимает большинство негативных эффектов.

*Поражение*: прикосновение колдующего наносит урон 10/уровень. Однако этим заклинанием нельзя убить.

*Призывание существ VII*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Солнечный луч*: нежити наносит урон 1кб/уровень, всем остальным – 3кб.

### **8-й уровень**

*Бомбардировка*: несколько врагов получают урон 10к8.

*Землетрясение*: наносит многим существам урон 10кб.

*Массовое лечение тяжелых ран*: лечит 3к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Перст смерти*: убивает цель.

*Предчувствие*: колдующий получает снижение урона 30/адамантин.

*Призывание существ VIII*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Солнечная вспышка*: наносит нежити урон 1кб/уровень (6кб всем остальным врагам).

Может навсегда ослепить врагов.

### **9-й уровень**

*Аватар природы*: повышает силу, выносливость и скорость животного-спутника.

*Взрыв ледяного гнева*: создает сгусток ледяной энергии, который замораживает врагов. Этим заклинанием нельзя убить, но те, кто почти мертв, вмерзают в лед.

*Гроза гнева*: кислотный дождь наносит врагам 3кб урона кислотой и 3кб урона электричеством каждый раунд.

*Защита от смерти*: несколько целей получают неуязвимость к заклинаниям смерти и эффектам отрицательной энергии.

*Массовое лечение критических ран*: лечит 4к8 урона +1/уровень у всех союзников поблизости.

*Массовое утопление*: легкие врагов заполняются водой.

*Полное превращение*: колдующий превращается в могучее существо.

*Поток элементарей*: призывает элементарей.

*Призывание существ IX*: вызывает на помощь существо из иного мира.

## **ПАЛАДИН**

### **1-й уровень**

*Благословение*: союзники получают +1 к броскам атаки и спасброскам против страха.

*Благословенное оружие*: бонус +1 к урону против злых существ и +2кб против нежити.

*Божественное благоволение*: дает бонус +1/3 уровня к броскам атаки и урона.

*Доблесть*: цель получает 1 временный хит.

*Защита от мировоззрения*: +2 к защите и спасброскам против существ, обладающих указанным мировоззрением.

*Лечение легких ран*: лечит 1к8 урона +1/уровень.

*Львиное сердце*: цель получает иммунитет к эффектам страха.

*Малое восстановление*: снимает с цели все негативные эффекты, влияющие на защиту, атаку, урон, сопротивляемость магии и спасброски.

*Обнаружение нежити*: определяет нежить в пределах 60 футов.

*Сопротивляемость*: цель получает +1 к спасброскам.

*Устойчивость к стихиям*: дает сопротивляемость 10/- всем стихийным типам урона.

### **2-й уровень**

*Аура славы*: +4 к Обаянию колдующего, иммунитет к эффектам страха для его союзников.

*Излечение паралича*: снимает с существа эффект паралича или замедления.

*Орлиное великолепие*: Обаяние существа увеличивается на 4.

*Помощь*: цель получает 1к8 +1 временных хитов и +1 к атаке и спасброскам против страха.

*Прикрытие*: цель получает +1 к защите и спасброскам. Колдующий получает половину всего урона, предназначенного цели.

*Сила быка*: Сила существа увеличивается на 4.

*Совиная мудрость*: Мудрость существа увеличивается на 4.

*Сопротивляемость энергии*: 20/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*\*Стабилизация*: излечивает небольшое количество хитов у всех союзников, находящихся поблизости.

### **3-й уровень**

*Высшее волшебное оружие*: оружие временно получает бонус +1/4 уровня.

*Излечение слепоты/глухоты*: исцеляет нескольких союзников от слепоты и глухоты.

*Лечение ран*: лечит 2к8 урона +1/уровень.

*Магический круг от мировоззрения*: колдующий и находящиеся рядом союзники получают +2 к защите и спасброскам, а также иммунитет к заклинаниям указанного мировоззрения, влияющим на разум.

*Молебен*: союзники получают +1, враги -1 к атаке, урону, проверкам умений и спасброскам.

*Развеивание магии*: прекращает действие заклинаний.

*Снятие проклятия*: освобождает цель от всех проклятий.

### **4-й уровень**

*Восстановление*: снимает с цели большинство негативных эффектов, в том числе слепоту и понижение уровня.

*Защита от смерти*: неуязвимость к заклинаниям смерти и эффектам отрицательной энергии.

*Лечение тяжелых ран*: лечит 3к8 урона +1/уровень.

*Малое проявление божества*: у колдующего повышаются Обаяние и защита от стихий.

*Обезвреживание яда*: обезвреживает яд.

*\*Обжечь неверных*: обжигает существ, чье мировоззрение отличается от мировоззрения колдующего.

*Свобода передвижения*: иммунитет к эффектам паралича и замедления.

*Святой меч*: холодное оружие колдующего превращается в Святого мстителя.

## **СЛЕДОПЫТ**

### **1-й уровень**

*Волшебный клык:* животное-спутник получает +1 к атаке и урону.

*\*Клинок огня:* холодное оружие колдующего наносит дополнительный урон огнем.

*Лечение легких ран:* лечит 1к8 урона +1/уровень.

*Маскировка:* цель получает +10 к Незаметности.

*Опутывание:* растения опутывают врагов.

*Призывание существ I:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сопrotивляемость энергии:* 20/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*Сумеречное зрение:* отряд видит в темноте так же хорошо, как и эльфы.

### **2-й уровень**

*Защита от энергии:* 30/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*Кожа-кора:* закаляет кожу цели, тем самым повышая ее класс защиты.

*Кошачья ловкость:* Ловкость существа увеличивается на 4.

*Массовая маскировка:* отряд получает +10 к Незаметности.

*Медвежья выносливость:* Телосложение цели увеличивается на 4.

*Призывание существ II:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Проклятье угрожающих клинков:* снижает уровень защиты существа.

*Рост шипов:* создает шипы, которые наносят врагам 1к4 урона каждый раунд.

*\*Сила зверя:* Сила, Ловкость и Телосложение цели увеличиваются на 2.

*Совиная мудрость:* Мудрость существа увеличивается на 4.

*Сон:* усыпляет существ суммарным КХ 2к4.

*Удержание животного:* парализует животное.

### **3-й уровень**

*Вылечить животное-спутника:* мощное заклинание исцеления, которое можно применять только на животных.

*Высший волшебный клык:* животное-спутник получает +1/3 уровня к атаке и урону.

*Излечение болезни:* исцеляет объект от всех болезней.

*Лечение ран:* лечит 2к8 урона +1/уровень.

*Массовое проклятье угрожающих клинков:* снижает уровень защиты нескольких существ.

*Обезвреживание яда:* обезвреживает яд.

*Отмена невидимости:* снимает эффект невидимости с существ, находящихся поблизости.

*Помощь:* цель получает 1к8 +1 временных хитов и +1 к атаке и спасброскам против страха.

*Призывание существ III:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*\*Уменьшить животное:* уменьшает животное.

### **4-й уровень**

*Лечение тяжелых ран:* лечит 3к8 урона +1/уровень.

*Превращение себя:* колдующий превращается в чудовище.

*Призывание существ IV:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Свобода передвижения:* иммунитет к эффектам паралича и замедления.

## КОЛДУН/ВОЛШЕБНИК

### 0-й уровень

*Брызги кислоты:* наносит 1к3 урона кислотой.

*Вспышка:* ослепляет 1 существо (-1 к броску атаки).

*Луч холода:* наносит 1к3 урона холодом.

*Оцепенение:* слабый враг впадает в оцепенение.

*Прикосновение усталости:* утомляет цель.

*Свет:* создает маленький источник света.

*Спротивляемость:* цель получает +1 к спасброскам.

### 1-й уровень

*Волшебная стрела:* стрела наносит 1к4 +1 урона, на уровнях 3, 5, 7, 9 добавляется еще по 1 стреле.

*Волшебное оружие:* оружие получает временный бонус +1.

*Доспехи мага:* цель получает +4 к защите.

*Защита от добра/зла/порядка/хаоса:* +2 к защите и спасброскам против существ, обладающих указанным мировоззрением.

*\*Клинок огня:* холодное оружие колдующего наносит дополнительный огненный урон.

*Луч слабости:* снижает Силу цели на 1к6 +1 пунктов.

*Меткий удар:* бонус +20 к следующему броску атаки.

*Насылание страха:* пугает одно слабое существо.

*\*Ночной щит:* бонус к спасброскам и защита от Волшебных стрел, направленных против колдующего.

*Обнаружение нежити:* определяет нежить в пределах 60 футов.

*Огненные ладони:* наносит 1к4/уровень огненного урона.

*Опознание предмета:* определяет свойства магического предмета.

*Очарование персоны:* делает одного антропоида другом колдующего.

*Поспешное отступление:* скорость колдующего увеличивается на 150%.

*Призывание существ I:* вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сверкающие брызги:* лишает сознания, ослепляет или оглушает существ.

*Скольжение:* замедляет существ или сбивает их с ног.

*Сон:* усыпляет существ суммарным КХ 2к4.

*Сумеречное зрение:* отряд видит в темноте так же хорошо, как и эльфы.

*\*Сфера звука, малая:* звуковой шар попадает во врага, нанося повреждения звуком.

*\*Сфера кислоты, малая:* шар кислоты попадает во врага, нанося повреждения кислотой.

*\*Сфера огня, малая:* огненный шар попадает во врага, нанося повреждения огнем.

*\*Сфера холода, малая:* ледяной шар попадает во врага, нанося повреждения холодом.

*\*Сфера электричества, малая:* электрический шар попадает во врага, нанося повреждения электричеством.

*Увеличение человека:* +2 к Силе, -2 к Ловкости, -1 к атаке, -1 к классу защиты, +3 к урону в ближнем бою.

*\*Уменьшение человека:* человекоподобные существа уменьшаются в размере вдвое.

*Устойчивость к стихиям:* цель получает сопротивляемость 10/- всем стихийным типам урона.

*Щит:* колдующий получает +4 к защите.

*Электрошок:* прикосновение колдующего наносит 1к6/уровень урона электричеством.

## 2-й уровень

*Видение невидимого*: указывает положение невидимых существ.

*Воспламенение*: языки пламени причиняют врагам 2кб +1/уровень пунктов огненного урона и поджигают их.

*Доспех смерти*: наносит урон врагам, которые прикасаются к колдующему.

*Железный рог Балагарна*: сбивает существ с ног.

*Жуткий смех Таши*: цель корчится от истерического смеха и не может защищаться.

*Защита от стрел*: цель получает сопротивляемость 10/магия урону от стрелкового оружия.

*Зеркальный образ*: создает 1к4 +1/уровень образов колдующего, которые служат в качестве ложных целей.

\**Змеиная стремительность*: цель ускоряется на один раунд.

\**Искусный клинок*: удары оружия колдующего ошеломляют врагов.

*Испуг*: пугает слабых существ.

*Кислотная стрела Мельфа*: наносит 3кб урона кислотой и еще 1кб каждый раунд до окончания действия заклинания.

*Кошачья ловкость*: Ловкость существа увеличивается на 4.

*Лисья хитрость*: Интеллект существа увеличивается на 4.

*Малое развеяние*: снимает слабые магические эффекты.

*Медвежья выносливость*: Телосложение цели увеличивается на 4.

*Невидимость*: цель остается невидимой до тех пор, пока не атакует или не использует заклинание.

*Облако замешательства*: враги, оказавшиеся в этой зоне, оглушаются и ослепляются на 1кб раундов.

*Огненная вспышка*: существа, находящиеся рядом с колдующим, получают 1к8/уровень урона огнем.

*Орлиное величие*: Обаяние существа увеличивается на 4.

*Открытие*: открывает запертые двери и сундуки.

*Паутина*: окутывает врагов паутиной.

*Порыв ветра*: сбивает с ног существ и рассеивает газообразные вещества.

*Призрачное видение*: колдующего окутывает призрачное сияние, которое дает снижение урона 5/магия и блокирует все заклинания 1-го круга и ниже.

*Призывание существ II*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прикосновение идиотизма*: уменьшает способность врагов использовать заклинания.

*Прикосновение упыря*: прикосновение колдующего парализует цель.

*Прозрение*: цель может видеть в темноте и различать невидимые объекты.

*Проклятие угрожающих клинков*: снижает уровень защиты существа.

*Псевдожизнь*: колдующий получает 1к10 +1/уровень (максимум +10) временных хитов.

*Сила быка*: Сила существа увеличивается на 4.

\**Сила зверя*: Сила, Ловкость и Телосложение цели увеличиваются на 2.

*Слепота/Глухота*: делает объект заклинания слепым или глухим.

*Совиная мудрость*: Мудрость существа увеличивается на 4.

*Сопротивляемость энергии*: 20/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*Тьма*: окутывает существ тьмой.

*Электрическая петля Гедли*: создает маленькую молнию, бьющую всех существ в области действия. Заклинание наносит 1кб очков урона электричеством за 2 уровня колдующего (вплоть до максимального значения 5кб). Существа, провалившие спасбросок реакции, должны выбросить спасбросок воли; в случае неудачи они будут оглушены на 1 раунд.



### 3-й уровень

*Высшее волшебное оружие*: оружие временно получает бонус +1/4 уровня.

*Героизм*: цель получает +2 к атаке, спасброскам и проверкам умений.

*Глубокий сон*: усыпляет существ.

*Горящая стрела*: наносит 4к6 пунктов урона огнем; 1 дополнительная стрела каждые 4 уровня.

*Замедление*: замедляет цель. -1 к защите, атаке и спасброскам реакции.

*Защита от энергии*: 30/- сопротивляемость атакам всех стихийных типов.

*Зловонное облако*: ошеломяет нескольких врагов.

*Кислотное дыхание Местила*: наносит нескольким врагам 1к6/уровень урона кислотой.

*Магический круг от добра/зла/порядка/хаоса*: колдующий и находящиеся рядом союзники получают +2 к защите и спасброскам, а также иммунитет к заклинаниям указанного мировоззрения, влияющим на разум.

*\*Массовая змеиная стремительность*: несколько союзников ускоряются на один раунд.

*Массовое проклятие угрожающих клинков*: снижает уровень защиты нескольких существ.

*Мерцающая сфера*: наносит цели 1к6/уровень урона электричеством.

*Молния*: наносит 1к6/уровень урона электричеством.

*Огненный шар*: мощные языки пламени наносят 1к6/уровень урона огнем.

*Острое лезвие*: колющее или рубящее оружие наносит больше критических ударов.

*Паучья кожа*: цель получает бонус +1 + 1/3 уровня к защите, спасброскам против яда и к незаметности.

*Подслушивание/Подсматривание*: +10 к проверке Слуха и Внимательности.

*Призывание существ III*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Прикосновение вампира*: 1к8 урона/2 уровня; исцеляет колдующего на такое же количество хитов

*Развеивание магии*: прекращает действие заклинаний.

*Слово силы, Неуклюжесть*: значительно снижает Ловкость врага.

*Слово силы, Слабость*: ослабляет цель.

*Смещение*: половина атак по объекту заклинания не доходит до цели.

*Сокрушительное оружие*: дробящее оружие чаще наносит критические удары.

*Сфера невидимости*: отряд становится невидимым.

*Удержание человека*: парализует антропоида.

*Улучшенный доспех мага*: защита цели увеличивается на 3 +1/2 уровня.

*Ускорение*: цель получает бонус уклонения +1 к КЗ, бонус +1 к броскам атаки и 1 дополнительную атаку за раунд. Скорость передвижения цели увеличивается на 50%.

*Ярость*: все члены отряда подвергаются воздействию способности варвара "Ярость".

### 4-й уровень

*Бессилие*: цель временно теряет 1к4 уровней.

*Вызов теней*: творит теневой вариант одного из нескольких заклинаний.

*Высшая невидимость*: цель остается невидимой, даже если атакует или использует заклинания.

*Высшая сопротивляемость*: +4 ко всем спасброскам.

*Заражение*: заражает цель случайно выбранной болезнью.

*Каменная кожа*: колдующий получает снижение урона 10/адамантин.

*Крик*: оглушает цели, попавшие в конус действия заклинания, и наносит им урон 5к6 хитов.

*Ледяная буря*: наносит цели 3к6 дробящего урона и 2к6 урона холодом + 1к6/3 уровня урона холодом.

*Малая сфера неуязвимости*: создает вокруг колдующего неподвижную мерцающую сферу, которая защищает от эффектов всех заклинаний уровня 3 и ниже.

*Малый град стрел Исаака*: каждая стрела наносит 1к6 пунктов урона; +1 дополнительная стрела/уровень.

*Малый пробой защиты*: снимает с враждебного мага до 3 защитных заклинаний.

*\*Массовое уменьшение людей*: уменьшает несколько антропоидных существ.

*Наименьшая мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к4 +4 уровней заклинаний.

*Огненная стена*: наносит врагам урон 2к6 + уровень колдующего. Нежить получает вдвое больший урон.

*Оценка сопротивляемости*: значительно снижает сопротивляемость магии.

*Очарование чудовищ*: заставляет чудовище поверить в то, что колдующий – его союзник.

*Поднятие мертвых*: призывает слугу-нежить.

*Превращение себя*: колдующий превращается в чудовище.

*Призрачный убийца*: убивает цель.

*Призывание существ IV*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Проклятие*: понижает все основные характеристики цели на 2.

*Смятение*: цель не контролирует свое поведение.

*Снятие проклятия*: освобождает цель от всех проклятий.

*Сокрушительное отчаяние*: цель получает -2 к атаке, защите, спасброскам и проверкам.

*Страх*: вселяет страх во врагов.

*\*Сфера звука*: звуковой шар попадает во врага, нанося повреждения звуком.

*\*Сфера огня*: огненный шар попадает во врага, нанося повреждения огнем.

*\*Сфера холода*: ледяной шар попадает во врага, нанося повреждения холодом.

*\*Сфера электричества*: электрический шар попадает во врага, нанося повреждения электричеством.

*Черные щупальца Эварда*: щупальца опутывают врагов и наносят им урон.

*Щит стихий*: кольцо огня наносит урон врагам. Сопротивляемость колдующего к огню и холоду увеличивается на 50%.

## **5-й уровень**

*\*Высшее уменьшение человека*: уменьшает антропоидное существо на долгое время.

*Высшая огненная вспышка*: каждый из врагов, находящихся рядом с колдующим, получает 1к8/уровень пунктов огненного урона (максимум 15к8).

*Головня*: огненные шары (1/уровень) взрываются, и каждый из них наносит врагу 1к6/уровень огненного урона.

*Едкая сфера*: огромный шар кислоты взрывается и наносит урон врагам в течение нескольких раундов.

*Какофонический взрыв*: поражает всех врагов звуковой волной.

*Конус холода*: наносит 1к6 урона холодом нескольким врагам.

*Малая мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к6 +6 уровней заклинаний.

*Малое изгнание*: изгоняет существ, призванных целью.

*Малое сокрытие разума*: снимает эффекты всех заклинаний, влияющих на разум, и защищает от новых воздействий.

*Малые планарные узы*: вызывает слабое существо из другого мира.

*Облако смерти*: убивает слабых существ.

*Подчинение персоны*: позволяет временно контролировать человекоподобное существо с помощью телепатии.

*Покров пламени*: языки пламени окутывают цель, нанося урон ей и существам, находящимся поблизости.

*Преграждающая длань Бигби*: цель получает -10 к атаке.

*Призывание существ V*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Слабоумие*: Интеллект и Обаяние цели уменьшаются на 1к4 пункта/4 уровня.

*Слово силы, Калечение*: слово, которое калечит цель.

*Стеклянный доппельгангер*: создает живое стеклянное существо – точную копию существа, к которому прикоснулся колдующий.

*Стена снятия магии*: создает прозрачный барьер, который накладывает заклинание развеяния магии на всех, кто проходит сквозь него.

*Туман безволия*: цель получает -10 к проверкам воли.

*Удержание чудовища*: парализует любое существо.

*\*Электрическая дуга*: эта дуга соединяет два существа и наносит каждому из них, а также всем, кто находится на линии, соединяющей их, 1к6 урона электричеством за каждый уровень колдующего (максимум 15к6).

## **6-й уровень**

*Большой град стрел Исаака*: 1 снаряд/уровень ударяет в случайным образом выбранного врага и наносит ему 3к6 урона.

*Великий героизм*: цель получает +1 временный хит/уровень и +4 к атаке, спасброскам и проверкам умений.

*Величайшая сопротивляемость*: +6 ко всем спасброскам.

*Высшая каменная кожа*: колдующий получает снижение урона 20/адамантин.

*Высшее развеяние магии*: снимает эффекты мощных заклинаний.

*Высший пробой защиты*: снимает с враждебного мага до 6 защитных заклинаний.

*Дезинтеграция*: луч наносит 2к6 урона/уровень.

*Знание легенд*: в течение долгого времени значительно облегчает проверку Знаний.

*Извлечение водяного элементаля*: обезвреживает цель, нанося ей урон 1к6/уровень. Если цель погибает, то появляется элементаль воды, который сражается на стороне колдующего.

*Истинное зрение*: позволяет видеть эфирных и невидимых существ.

*Каменное тело*: колдующий получает бонус +4 к Силе, штраф -4 к Ловкости, снижение урона 10/адамантин, неуязвимость ко многим негативным эффектам, штраф 50% к скорости передвижения и сокращение урона от кислоты и огня наполовину.

*Кислотный туман*: замедляет врагов и наносит им урон кислотой.

*Круг смерти*: убивает 1к4 существ/уровень.

*Массовая кошачья ловкость*: Ловкость нескольких союзников повышается.

*Массовая лисья хитрость*: Интеллект нескольких союзников повышается.

*Массовая медвежья выносливость*: Телосложение нескольких союзников повышается.

*Массовая сила быка*: Сила нескольких союзников повышается.

*Массовая совиная мудрость*: Мудрость нескольких союзников повышается.

*Массовое заражение*: заражает болезнью всех врагов, находящихся в указанной области.

*Массовое орлиное великолепие*: Обаяние нескольких союзников повышается.

*Могучая длань Бигби*: отталкивает врага.

*Обращение камня в плоть*: восстанавливает существо, превращенное в камень.

*Окаменение*: цель превращается в камень.

*Планарные узы*: вызывает существо из другого мира.

*Пляшущая молния*: цель получает 1к6/уровень пунктов урона электричеством от основного разряда и вдвое меньше от дополнительных.

*Призывание существ VI*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сотворение нежити*: создает одно неживое существо.

*Сфера неуязвимости*: защищает колдующего от всех заклинаний 4-го уровня и ниже.

*Тензерово преобразование*: увеличивает Силу колдующего.

*Упокоение нежити*: уничтожает несколько неживых существ.

*Эфирное видение*: дает снижение урона 20/магия, блокирует все заклинания 2-го уровня и ниже, а также дает скрытность.

## 7-й уровень

*Власть над нежитью*: колдующий подчиняет себе одно неживое существо.

*Высший вызов теней*: творит теневую версию одного из нескольких мощных заклинаний.

*Замедленный огненный шар*: более мощный вариант огненного шара, который можно использовать для создания ловушки.

*Изгнание*: уничтожает несколько призванных существ.

*Мантия мага*: защитный барьер, который может поглотить до 1к8 +8 уровней заклинаний.

*Массовое очарование людей*: очаровывает нескольких врагов.

*Меч Морденкайнена*: призывает мощный левитирующий меч, который разит врагов.

*Неуязвимость к энергии*: цель получает иммунитет к одному из видов энергии.

*Обескровливание*: ошеломляет цель и снижает ее хиты до половины от текущего уровня.

*Перст смерти*: убивает цель.

*Призывание существ VII*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Радужные брызги*: поражает выбранного случайным образом врага.

*Сжимающая длань Бигби*: удерживает цель.

*Слово силы, Слепота*: ослепляет одно существо.

*Солипсизм*: колдующий манипулирует чувствами существа, заставляя его поверить в то, что существует только оно, а весь остальной мир – только иллюзия.

*Шепот сна*: усыпляет нескольких врагов.

*Щит тени*: колдующий получает +5 к защите, снижение урона 10/+3, а также неуязвимость к заклинаниям смерти и негативной энергии.

*Эфирное путешествие*: враги не могут обнаружить колдующего, пока тот не произведет враждебное действие.

## 8-й уровень

*Великий крик*: конус звуковой энергии оглушает и ошеломляет врагов, наносит им 10к6 урона.

*Высшая стена снятия магии*: создает прозрачный барьер, который накладывает заклинание высшего развеяния магии на всех, кто проходит сквозь него.

*Высшие планарные узы*: парализует враждебное призванное существо или призывает мощного союзника.

*Жгучее облако*: наносит 4к6 урона огнем всем, кто оказался внутри облака.

*Железное тело*: колдующий получает +6 к Силе, -6 к Ловкости, снижение урона 15/адамантин, неуязвимость ко многим негативным эффектам, штраф 50% к скорости передвижения и сокращение урона от кислоты и огня наполовину.

*Защита от магии*: колдующий получает +8 к спасброскам против заклинаний.

*Массовая слепота и глухота*: ослепляет и оглушает многих существ.

*Массовое очарование чудовищ*: очаровывает нескольких существ.

*Полярный луч*: наносит 1к6/уровень урона холодом.

*Предчувствие*: колдующий получает снижение урона 30/адамантин.

*Призывание существ VIII*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Сжатый кулак Бигби*: каждый раунд ошеломляет цель и наносит ей 1к8 +11 урона.

*Слово силы, Окаменение*: превращает цель в камень.

*Слово силы, Оглушение*: автоматически оглушает цель.

*Сокрытие разума*: снимает с нескольких союзников все эффекты заклинаний, действующих на разум, и защищает от новых.

*Солнечная вспышка*: наносит нежити урон 1к6/уровень (6к6 всем остальным врагам). Может навсегда ослепить врагов.

*Сотворение высшей нежити*: создает мощное неживое существо.

*Черный посох*: посох становится оружием +4 и снимает магические эффекты с существ, по которым наносит удар.

*Чудовищное иссушение*: наносит 1к6 урона негативной энергией.

## 9-й уровень

*Аватар природы*: повышает силу, выносливость и скорость животного-спутника.

*Взрыв ледяного гнева*: создает сгусток ледяной энергии, который замораживает врагов. Этим заклинанием нельзя убить, но те, кто почти мертв, вмерзают в лед.

*Вопль баньши*: ужасный крик убивает врагов, находящихся рядом с колдующим.

*Врата*: призывает рогатого дьявола.

*Всеобщее удержание чудовищ*: парализует нескольких врагов.

*Высшая мантия мага*: поглощает до 1к12 +10 уровней заклинаний.

*Истощение жизни*: цель временно теряет 2к4 уровня.

*Метеоритный дождь*: метеоры поражают нескольких врагов, нанося 20к6 урона.

*Подчинение чудовища*: управляет целью.

*Призывание существ IX*: вызывает на помощь существо из иного мира.

*Размыкание Морденкайнена*: очень мощное заклинание развеивания магии.

*Слово силы, Смерть*: убивает существо, если у него меньше 100 хитов.

*Смертельный ужас*: ужасный призрак убивает врагов, находящихся рядом с колдующим.

*Сокрушающая длань Бигби*: защищает цель, отталкивает или крушит врагов.

*Теневой симулякр*: создает призрак, копию существа, к которому прикоснулся колдующий.

*Тени*: создает призрачных союзников – копии могущественных существ.

*Эфирность*: враги не могут обнаружить отряд, пока кто-то из его членов не произведет враждебное действие.

## ЧЕРНОКНИЖНИК

### 1-й уровень

*Дьявольское зрение †*: колдующий получает "Темное зрение".

*Истожающий луч*: замедляет цель.

*Луч-копье*: увеличивает зону действия потустороннего луча.

*Оберег хаоса*: колдующий получает +4 к Бесшумности и Незаметности. Часть стрелковых атак, направленных против него, не достигает цели.

*Потусторонний шепот*: колдующий получает +6 к проверкам знания и магии.

*Притягательность порока †*: дает колдующему +6 к Обману, Дипломатии и Запугиванию.

*Пугающий луч*: потусторонний луч пугает врагов.

*Резвость и прыть*: колдующий получает +4 к ловкости и акробатике.

*Тьма*: окутывает существ тьмой.

*Увидеть невидимое †*: колдующий видит невидимых существ.

*Удача Темного †*: колдующий получает бонус удачи ко всем спасброскам, равный бонусу Обаяния.

*Ужасный удар*: ко всем атакам колдующего в ближнем бою добавляется эффект потустороннего луча.

### 2-й уровень

*Бегство*: колдующий получает +1 к атаке/раунд и +1 к классу защиты. Скорость колдующего увеличивается на 50%.

*Заряд серы*: потусторонний луч поджигает цель.

*Луч тени*: потусторонний луч насыляет тьму.

*Мертвый путь*: призывает слугу-нежить.

*Незримый шаг*: колдующий становится невидимым.

*Ненасытное снятие заклинаний*: снимает с цели эффекты заклинаний. Если снят хотя бы один эффект, цель получает урон.

*Околдовывающий луч*: потусторонний луч наносит урон холодом; дает цели -4 к ловкости.

*Очарование*: очаровывает существо.

*Приступ ужаса:* колдующий произносит одно слово, которое отзывается страшной болью внутри существа.

*Проклятье отчаяния:* цель получает -1 к атаке и -2 ко всем значениям характеристик.

*Цель лучей:* потусторонний луч поражает несколько целей.

### **3-й уровень**

*Болезнетворный луч:* потусторонний луч ослепляет цель.

*Когти чумы:* цель получает больше повреждений каждый раунд, пока действует заклинание.

*Леденящие щупальца:* щупальца опутывают нескольких врагов и наносят им 2к6 урона холодом.

*Околдовывающий луч:* потусторонний луч приводит цель в замешательство.

*Поглощение магии:* снимает с цели эффекты мощных заклинаний. Если снят хоть один эффект, колдующий получает 2 временных хита/уровень.

*Потусторонний конус:* потусторонний луч превращается в конус света.

*Разъедающий луч:* потусторонний луч пробивает магическую защиту и наносит урон кислотой.

*Стена опасного пламени:* наносит 1к6 пунктов урона огнем. Нежить получает вдвое больший урон.

*Удерживающий луч:* потусторонний луч замедляет врагов.

### **4-й уровень**

*Вспышка полной тьмы:* потусторонний луч наносит урон негативной энергией и понижает уровень цели.

*Карающая невидимость:* колдующий остается невидимым, даже если атакует или использует заклинания. Если заклинание развеяно, все враги, находящиеся рядом с колдующим, получают урон от взрыва.

*Потусторонний рок:* потусторонний луч действует в круге диаметром 20 футов.

*Связывающий луч:* потусторонний луч превращается в связывающий луч.

*Слово изменения:* колдующий превращается в мощное существо.

*Темное предвидение:* колдующий получает снижение урона 30/адамантин и 10/серебро.

† Постоянный эффект.

## САЙТЫ

Официальный сайт игры

[www.nwn2.com](http://www.nwn2.com)

Чтобы узнать больше о "Подземельях и драконах" и пообщаться с другими игроками, посетите сайт:

[www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

Узнать больше о разработчике игры, компании Obsidian Entertainment можно на сайте

[www.obsidian.net](http://www.obsidian.net)

## ТЕХПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте сделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Загрузить с сайта <http://www.akella.com> патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.

Последние драйверы для видеокарт можно загрузить с сайтов:

ATI Technologies, Inc. <http://www.atitech.ca>

NVIDIA <http://www.nvidia.com>

7. Установить последние сервис-паки для Windows XP или Windows Vista.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу [support@akella.com](mailto:support@akella.com).

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Заархивируйте и вышлите нам "сэив-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью. Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

**ВНИМАНИЕ!** К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск" (Start), выберите пункт "Выполнить" (Run), наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения" (Save all information)).

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

[www.akella.com](http://www.akella.com)

[support@akella.com](mailto:support@akella.com)

тел. (495)363-46-12